



The Elder Scrolls V

SKYRIM



2011 LEGJOBB JÁTÉKA?



ERŐ

BÁTORSÁG

ÜGYESSÉG

THE LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH™

EGY ÓSI GONOSZ ÚJJÁÉLEDT PORAIBÓL. SZAURON FEKETE SEREGEIT TOBOROZZA, MIKÖZBEN SZÖVETSGESE, AGANDAŰR AZ ÉSZAKI TERÜLETEK LEIGÁZÁSÁRA KÉSZÜL. A SZÖVETSGÉG EGYETLEN REMÉNYE A BÁTORSÁGOT HORDOZÓ HÁROM FÉNYES CSILLAG, AKIK SZEMBE MERNEK SZÁLLNI A GONOSZ ERŐVEL.

ÍÉGY TÜNDE, TÖRPE VAGY EMBER, ÉS VÍVJ BRUTÁLISAN VALÓS HARCOKAT ELKÉPESZTŐ ELLENFELEK EGÉSZ HADA ELLEN: ORKOK, KOBOLDOK, ÓRIÁSPÓKOK, SÁRKÁNYOK, TROLLOK ÉS SZÖRNYŰ TÁRSAIK. FEJLESZD FEGYVEREID ÉS PÁNCÉLZATOD, ÉS KÖZBEN JAVÍTSD ÍJÁSZ, MÁGIKUS VAGY KÖZELHARCI KÉPESSÉGEIDET.

VÁLASZD MEG HŐSÖDET, KÖVESD SORSODAT ÉS VÉDD MEG AZ ÉSZAKI TERÜLETEKET!
HA ELBUKSZ, AKKOR EGÉSZ KÖZÉPFÖLDE VELED EGYÜTT ENYÉSZ EL.



MEGJELENÉS 2011. NOVEMBER 11.



18
www.pegi.info

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Snowblind Studios. Snowblind and the Snowblind Studios logo are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PSP", and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



© 2011 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films (c) 2011 The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises f/k/a Tolkien Enterprises (SCE). The Lord of the Rings: War in the North, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SCE under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved. WB GAMES LOGO, WB SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)

FORGALMAZZA A CNG.HU



Besorozva

Bár sokan aggódtak a rendkívül erőse sikeredett előző szám után (a rengeteg pozitív visszajelzést köszönjük, ezen az úton haladunk továbbra is, hiszen a véleményetek alapján úgy tűnik, ez a helyes irány), hogy vajon mivel fogjuk megtölteni az aktuális magazint, én már akkor sem aggódtam, mert tudtam, hogy a megjelenések terén bőven lesz még miről írunk. Nem mondom, két tíz pontos játékot, és megannyi szintén nagyon korrekt anyagot nem tudunk minden hónapban leszállítani – elvégre ez nem is rajtunk múlik, mi csak hírvivők vagyunk –, de azt garantálhatjuk, hogy most is lesz miről olvasni.

Már csak azért is, mert megérkezett az Elder Scrolls-sorozat régóta várt legújabb epizódja, a Skyrim, ami hozzá az előző hónap csúscategóriás programjainak szintjét, miközben csodás tájakat utazhatunk be, már amellet, hogy sárkányokra, és egyéb „mesebéli” lényekre vadászhatunk. A játék csodálatos, így mindenki, aki némi ingerenciával viseltetik a fantasy-műfaj, vagy az RPG-k irányába, álljon neki mihamarabb.

Aztán az ősz vége a háborús FPS-ek legnagyobbikainak csatájától volt leginkább hangos, pláne a fórumok, amelyeken a két igen patinás sorozat (Battlefield és CoD) rajongói eszűket vesztítve estek egymásnak – mi nem kívánunk állást foglalni ebben a verbális harcban, elvégre úgy érezzük, mindkét cím esetében fellelhető némi hiányosság, illetve mindkettő más stílust képvisel, nem utolsósorban pedig bőven megférnek egymás mellett, legalábbis azon játékosok polcain, akik szeretnének egy igazán jót lövöldözni a modern hadviselést előtérbe helyezve.

Persze van egyebünk is: Move- és Kinect-játékok tömkelege, lassan megcélózva a karácsonyi nagybevásárlást a tömegek számára, visszatért Rayman és Sonic is, miközben az Assassin's Creed duplafronton támadott, két hőst bevetve az amúgy is nagyszabású történetbe, nem utolsósorban pedig egy felújított Halo, és egy újabb örült autós (és gyalogos) hajsza (The Run) borzolja a kedélyeket. Van minden, amire csak vágyhatunk, nagyon nem lehet hiányérzetünk, persze ahogy az lenni szokott, nem minden arany, ami fénylik, így csalódásból is jutott bőven, kiemelten a Dragon Ball esetében, amely ugyan nem vívta ki magának a (nem túl) megtisztelő Poháralátét-Díjat, mégis meglehetősen közel állt ahhoz. Kár érte. A következő hónapban már némileg lecseng a hosszú ideje tartó (már-már embertelennek tűnő) dömping, ám nem kell félni, tartalom terén akkor sem adjuk lejjebb.

Amennyiben frissen, a megjelenéskor veszitek kezetekbe az újságot, talán van esélyetek a PSC-vel közös, nyerevényjártékkal egybekötött nagy bulinkra is ellátogatni (Nov. 25. – péntek), az ezzel kapcsolatos információkat a honlapunkon találhatjátok. Gyertek el, mindenkit szívesen látunk!

Nem melleleg nagy örömmel jelenthetem be, hogy előző számunkkal a környező országokba is ellátogattunk, ami persze jelen kiadványunkra, és az elkövetkezendőkre is igaz, így hatalmas üdvözlétemet küldöm a teljes stáb nevében a határon túli magyaroknak is!

Most pedig, hogy ilyen szépen összegyűltünk, nem is mondhatok mást, csak azt, hogy jó olvasást, jó játékot kívánunk, decemberben pedig a megszokottnál kicsit hamarabb, még az ünnepek előtt érkezünk.

Sziasztok!

Böjtös Gábor



16

30



38





48



28



36

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

- 06.....Hírek
- 08.....UTV-Ignition
interjú

TESZTJEINK

- 16.....The Elder Scrolls V:
Skyrim (X360/PS3)
- 22.....PlayStation Move
Media Kit (PS3)
- 22.....Move Mind
Benders (PS3)
- 23.....Puma After
Hours Athlets (PS3)
- 23.....Eyepet & Friends (PS3)
- 24.....Carnival Island (PS3)
- 25.....Move Fitness (PS3)
- 26.....Medieval Moves (PS3)
- 27.....Start the Party!:
Save the Earth (PS3)
- 28.....Need for Speed:
The Run (X360/PS3)
- 30.....Call of Duty: Modern
Warfare 3 (X360/PS3)
- 34.....Sonic
Generations (X360/PS3)
- 36.....GoldenEye 007:
Reloaded (X360/PS3)
- 38.....Battlefield 3 (X360/PS3)
- 42.....The Adventures of
Tintin: The Secret
of the Unicorn
(X360/PS3/3DS)
- 45.....Disney
Universe (X360/PS3)
- 46.....Rayman
Origins (X360/PS3)
- 48.....Lord of the Rings:
War in the
North (X360/PS3)
- 50.....Kinect Sports:
Season Two (X360)
- 51.....Rabbids: Alive &
Kicking (X360)

- 52.....Assassin's Creed:
Revelations (X360/PS3)
- 56.....Dance Central 2 (X360)
- 57.....Jane's Advanced Strike
Fighters (X360/PS3)
- 58.....Halo: Combat Evolved
Anniversary (X360)
- 60.....Just Dance: Kids (X360/PS3)
- 60.....Kinectimals: Now
with Bears! (X360)
- 61.....MotionSports:
Adrenaline (X360/PS3)
- 62.....Dragon Ball Z: Ultimate
Tenkaichi (X360/PS3)
- 64.....Kinect Disneyland
Adventures (X360)
- 65.....Go Vacation (Wii)
- 66.....Your Shape Fitness Evolved
2012 (X360)
- 67.....Cars 2 (PSP)
- 67.....Invizimals:
The Lost Tribes (PSP)
- 68.....Tetris (3DS)
- 68.....Football Manager Handheld
2012 (PSP)
- 69.....The Penguins of Madagas-
car: Dr. Blowhole Returns
[Again!] (X360/PS3)

ROVATAINK

- 10.....A Summerwind-kúria
avagy egy kísértetház
története
- 70.....Retro
Kalandra fel, a sárkányt
meg a kardéltre!
- 72.....Kibeszélő
eszgével
- 75.....PSN és XBLA
alkotások
- 78.....Művelődj
eszgével
- 80.....Konzoltáció
a rovat, ami Rólatok szól



52

Made in China

A hazánkban főleg a hordozható számítógépeiről ismert Lenovo tavaly aránylag csendesen szellőztette meg egy saját játékkonzol terveit, a szakma pedig könnyedén átsiklott az akkor még eBox nevet suhogó bejelentés fölött – nem ez lett volna az első ilyen próbálkozás, ami már a tervezőasztalon elbukik. A projekt viszont köszöni szépen, él és virul a külön erre a célra létrehozott Eedoo Technology kezei által.

Az azóta iSec névre keresztelt, kecses, szépen ívelt szörnyeteg makacsul a kor gyermeke: csak a testbeszédet érti, a hagyományos kontrollert ne is keressük. A teljes mozgásérzékelés hasonló élményeket kínál, mint a Microsoft Kinect kamerája, viszont az eltérő technológia (SoftKinetic) miatt olcsóbb, gyorsabb, rugalmasabb, és csupán minimálisan terheli a készüléket – állítja a gyártó.

Az új konzol először idén decemberben lesz kapható, kizárólag Kínában – ahol a jelenlegi törvényeknek hála konkurencia nélkül próbálgathatja szárnyait.

A trükk? Az országban csak a dedikált videojátékos platformok tiltottak, az iSec-et viszont otthoni szórakoztató központként tartják számon – cseles. A Lenovo ígérete szerint, ha az anyaországban sikerül egymillió darabot értékesíteni, akkor a masina 2012-ben átlépheti a határokat. Addig is, ha esetleg valaki az eBayről berántana egy példányt, akkor a masina 3 000 youan/470 \$ fejében – ennyit az olcsó technológiáról –, az mindenképpen dobjon egy e-mailt a szerkesztőségnek.



Egy darabka történelem

Kevin Gifford a teljes kollekcióját, avagy több mint 8000 számítógépes és videojátékos magazint adományozott a New York-i Strong múzeumnak. „A gyűjtemény ablak arra az időszakra, amikor a videojáték a gyermekek időtöltéséből milliárd dolláros szórakoztatóipari ágga fejlődött, és boldog vagyok, hogy ez mostantól bárki számára elérhető.” – mondta el a Gamasutra publicistája. Az akkor alig tíz éves Kevin első előfizetése a Nintendo Power címen futó magazinra szolt 1988-ban, a kollekció pedig mára több mint ezer különböző folyóiratot számol, visszanyúlva egészen a '70-es évekig – az ő Electronic Gamestől kezdve, egészen a máig futó Official Playstation Magazine-nal bezárólag. A múzeum részeként működő Elektronikus Játékok Történelmének Nemzetközi Központja (ICHEG) őrzí többek között Ralph Baer, Dani Bunten Berry és Will Wright személyes jegyzetait – valamint 25.000 számítógépes és videojátékot, illetve gamer magazint. [elmerengsek a szerény 140 darabos kollekción]



Uram, azt hiszem, ezt elejtette...

Alig pár óra leforgása alatt gazdára talált az Uncharted második részéből ismerős napló tökéletes másolata az eBay-en. Nathan Drake megsárgult, kopottas füzetét egy Jordan Ramsden névre hallgató Brit fiatal rántotta át a való világba – több mint három hét alatt, napi 5-6 óra munkával. „Nekem, mint művészeti iskolás tanulóknak, ez egy nagyszerű kihívás volt, és remélem, hogy valaki más szintén értékelné fogja ezt a naplót.” – írta a ramsden9876 nicknév alatt. Az 55 oldalas, aprólékos, kézzel rajzolt, bőrkötéses replikát – amiből csupán a préselt virágok hiányoznak – végül 510 fontért, azaz közel 180.000 forintért vehette át új tulajdonosa. Ezek után nem meglepő, hogy az alkotó már serényen dolgozik a harmadik rész tépett lapjain.



Kinect – kinek?

A Microsoft tovább nyit a szélesebb piac, az egyedi felhasználás, és az úttörő Kinectes alkalmazások felé. A jövő év elején újtára induló program keretén belül 25 országban, több mint 200 ismert cég kapcsolódik be a kamera innovatív felhasználóinak körébe – többek között a Toyota, a könyvkiadó Houghton Mifflin Harcourt, és a Razorfish nevű dizájn cég. A redmondi óriás a játékkonzoltól független fejlesztési platformot akar előkészíteni, így bár a kamera felépítése teljesen megegyezik majd a boltokban kapható változattal, az Xbox 360-feliratos lespórolják ezekről a kiadásokról. David Dannis, a Microsoft produkciós menedzsere továbbá azt is elmondta, hogy ők szigorúan csak az eszközt adják a cégek kezébe, valamint teljes körű segítségnyújtást – az egyéni



szoftverek fejlesztése a megrendelőkre hárul. Az invitált vállalatok ennek ellenére rendkívül izgatottak. „Régóta igyeksznünk egyedülálló digitális eszközöket adni a vásárlóink kezébe. Ennek az új alappillére lehet a Kinect. A ruhákat és ékszereket mostantól akár otthonában is bárki magára öltheti, így nyugodtan adhatja le online a rendelését” – nyilatkozta Jonathan Hui (Razorfish). Talán néhány év múlva senki nem fog meglepődni, ha valaki a bankautomata előtt vadul kapálózik, és kevésbé lesz kínos, ha ránk nyitnak, miközben meztelenül forgolódunk a képernyő előtt, mert a supermanes boxert próbálgatjuk az eBay-ről...

It's me, Mario!

A kyotói óriásvállalat több mint egy évszázad után sem feledkezik meg a gyökereiről – amelyek körbefonják Mariót, Linket és Zeldát, de az alapokért egészen érdekes területre kell merészkedni. A Nintendo (Nintendo Koppai) 1889-ben ugyanis csupán Jamaucsi Fuszadzsiro egyemberes vállalkozása volt, aki egy Hanafuda nevű, kézzel gyártott kártyajátékot készített. A trükkös lapok azóta sem tűntek el a japánok kezéből, hiszen az idén júniusban kiadott háromféle Mario kártyapakli után rögtön itt az utánpótlás. A karácsonyi szezonra érkező Zelda témájú



pakli pikk lapjai a klasszikus Legend of Zelda, a szívek a The Wind Waker, a kárók az Ocarina of Time 3D, míg a treffék a Skyward Sword előtt tisztelegnek. Bár ezeket a prémium kiadású szetteket hazánkban szinte lehetet-



len beszerezni, külföldön alig ¥1,050, vagyis 11 dollár egy csinos Nintendo pakli – az érzés pedig, amikor lecsapsz az asztalra egy 8 bites, gyönyörű, pixeles Mario fémjelezte szív királyt? Felbecsülhetetlen.

A jövő kontrollere?

Nem, most nem a mozgásérzékelős technológiákról van szó – a Sony új szabadalma sokkal inkább a hardcore réteget érinti. Galvanikus bőrellenállás? Electrocardio és izom-adatok? A tervek szerint a közeljövőben a Dual-Shock 3 és Move irányítók, valamint a PS Vita is folyamatosan figyelni fogja bőrünk nedvességét, szívverésünket, és a finom izommegmozdulatokat. Hogy ez mit jelent a gyakorlatban? Egy Helghast-támadást készülsz visszaverni. Válladhoz emeled a mesterlövészpuskát – a kezed izzad, a stressz hatására az irányzék még jobban kileng. Próbálsz lenyugodni, a szívverésed lelassul, ahogy becélzod a világító szempárt – a zene igazodik hozzád, tempót vált, elhalkul. Eldördül a lövés, az ellenség holtan csuklik össze, de a társai rögtön kiszálnak. Menekülnöd kell! Adrenalin – az izmaid megfeszülnek, aminek hatására a játékban gyorsabban futsz, nagyobb ugrassz. Hol a határ? Mik a lehetőségek? Csak találgatni tudunk. A hasonló Wii Vitality Sensor bejelentése után viszont szinte biztos, hogy a következő lépést ebbe az irányba készülnek megtenni a konzolgyártók. A jövőben tehát ne üljünk le Killzone 4-ezni egy kiadós lepedő-akrobatika után...



Tesztelnéd?



Furcsa. Meghökentő. Egyedi. Imádnivaló. Ilyen egy miniatűr GLADOS-t hordani a hajadban! A különleges, aprólékosan kidolgozott ajándék egy brit illusztrátor, Luke Walker keze alól került ki, mint valószínűleg egyszeri és megismételhetetlen darab. Az apró replika ugyan nem fogja minden lépésünket szarkasztikus, csípős monológjaival kommentálni, azért barátnőnk haját, vagy rock koncerten edzett sörényünket könnyedén fogja össze az agresszív, halálos gépezet. Na és hogy mit szólt mindehhez Gabe Newell? A hivatalos Valve értékelés: „Még lehetőségek klassz!” Ha te sem bírod ki többet GLADOS nélkül, akkor a lukejasonwalker@gmail.com címen próbálhatsz kapcsolatba lépni az alkotóval – mi pedig várjuk a képeket!

Csonka oldalak



Rémesen ismerős helyzet alakult ki a szigetország területén jövő hónapban debütáló PS Vita körül. A Sony következő generációs kézi konzolja a közlemény szerint ugyan támogatja a HTML5-öt, a JavaScript 1.7-et, és a „sütiket”, viszont a Flash ezúttal is kimarad a feature listából – bár attól nem zárkoztak el, hogy egy esetleges későbbi rendszerfrissítésben pótolják a hiányosságot. Az eset nem meglepő, hiszen a PSP premierjekor az első vásárlóknak már szembesülniük kellett hasonló gyermekbetegségekkel. Akkor több mint másfél évet kellett várni, hogy a Sony lépjen az ügyben. Vajon ismét hosszú hónapokig marad majd részben használhatatlan a handheld böngészője?



Készülj a halálra! De ennyire?

A Dark Souls világában minden suta lépésünkkor ott leselkedik ránk a halál. A kaszás könnyed marionett bábuként rángat minket a szakadék mélyére, egy lávatenger aljára, vagy egy szörnyeteg kardjának élére. Minden pillanatban érezzük hűvös leheletét, ahogy a kastély rideg falai között, vagy az elhagyatott tájakon járunk – fél lábbal már a sírban vagyunk. A Namco Bandai pedig úgy gondolta, ezt az érzést csupán egyféleképpen lehet átadni: az eredmény az eddigi legmorbidebb játékkabinét. Egy méretes kijelző, térhangzás, puha vörös bársonyszövet – egy koporsóba építve?!



sQr

IGNITION GAMES -interjú Beszélgetés egy igazi álmodozóval

Különleges palackot fűjt felénk az internet egy kósza hulláma – a kopottas üvegben lévő megsárgult papír felbecsülhetetlen kincssel kecsegtetett. Valahogy így írhatnám prózai formában, hogy több heti levelezés, türelemjáték, könyörgés, fenyegetés és két feltűnően csinos japán iskolás lány aktív közreműködésével egyedülálló lehetőséget kaptunk. Na de egy interjú a zseniális játékdizajner **Takeyasu Sawaki**val minden pénz megér. Nem?



El Shaddai. Egy darabka művészet – lélegzetelállítóan gyönyörű, változatos és egyedül. Honnan jött az inspiráció a vizuális világ megalkotásához? Őszintén szólva... szeretném azt hinni, hogy a látvány nagy része a saját fantáziám születte. Persze odavagyok számos kortárs művészért, mint Masayuki Miyata, a német származású Horst Janssen, vagy a Gundam-illusztrátor Yoshikazu Yasuhiko. Ebben a projektben viszont teljesen szabad kezét

kaptam, így egészen az elmém mélyére merültem, hogy onnan a legelvonatabb gondolatokat emeljem át a játékosok elé. Ezek között volt pár egészen furcsa felvetés, de néhány csodálatos ötlet is!

A játékmenet szintén különleges a ritmikus harcrendszerrel, és a retro stílusú, 2D-s platformrészekkel. Hogyan kezdődött a kreatív munka, és mi volt az alapgondolat, amikor a projekt szárnya kapott?

Az első hosszadalmas megbeszélésen főleg a játék vizuális világáról esett szó. Egy japán stílusú játékot szerettünk volna alkotni, de nem olyat, amely a japán- vagy bármelyik másik kultúrából táplálkozik. Egyéni művészeti stílust akartunk létrehozni: olyan látomást, amit a föld bármelyik pontján egyaránt tudnak értékelni. Ha pedig már a 2D-s platformrészeket szóba hoztad: igyekeztünk olyan játékelemeket beépíteni az El Shaddai-ba, amiket a világ minden táján egyaránt ismernek és szeretnek. Milliók nőttek fel olyan legendás Nintendo-játékokon, mint a Super Mario Bros – köztük mi is. A futás és ugrás egyszerű koncepciója olyan mélyen gyökerezik a játékos-múltunkban, hogy egyszerűen kötelességünknek éreztük, hogy egy nagyobb szeletet ennek szenteljünk. Olyan színteket szerettünk volna alkotni, amelyek egyaránt szórakozást nyújtanak a casual-rétegnek és a tapasztaltabb játékosoknak.

A történet alapjául a Bibliai Enoch könyve szolgál. Volt valami különleges oka ennek a furcsa választásnak?

Ez az ötlet közvetlenül a londoni stúdiótól származik. Tudatosan választották ezt az ősi írást, ami később a játék gerincét adta – táptalajt az ötleteimnek a vizualitás, és a játékmenet terén. A japán csapat kultúra és vallás tekintetében meglehetősen eltérő képet mutat. Nem akartunk vallásos játékot készíteni, inkább csak inspirációként használni ezt a rendkívül gazdag, legendás írást, hogy egy lenyűgöző történetet alkossunk – olyat, ami azonnali, erős és maradandó hatást gyakorol a játékosra.

Bár az alap egy meglehetősen komoly, ősi, vallásos kézlírát, az El Shaddai könnyed humorral képzelet újra a forrásanyagot... Valóban. Felhasználtunk néhány olyan humoros elemet, ami nagyban eltér az eredeti szövegtől. Úgy éreztük, Enoch könyve csupán egy irány, amin néhol változtathatunk, hogy érdekesebb legyen. Például Lucifer egyfajta időutazó, amellyel pedig elég találékony figura, így semmi különös nincs abban, ha előkap egy esernyőt a zápor ellen, vagy a mobiljához nyúl, mikor kapcsolatba



akar lépni az Úrral. Egyszerűen csak használja az emberiség vívmányait! A célom amolyan fejlettebb, újragondolt változat megalkotása volt – mintha a történetet szájról-szájra adták volna tovább az emberek, egyfajta meseként a hosszú évek folyamán.

Egészen egyedül elgondolás. (elmerengők) Mennyire fedi egymást az eredeti látomás, és a végső formája az anyagnak? Sikerült minden elképzelést megvalósítani?

Ahogy szinte minden esetben, nekünk is változtatnunk kellett a terveinken a fejlesztési ciklus alatt. Mindazonáltal a játék egészét tekintve igazán elégedettek vagyunk. Ha több idő állt volna a rendelkezésemre, hogy bármi mást hozzáadjak? Hmm, talán lett



A Dragon's Crown magával ránt egy fantasztikus középkori világba – tele labirintusszerű dungeonokkal, hogy felfedezd mind, undorító szörnyeteggel, hogy eltipord azokat, és közel végtelenbe nyúló online kalandokkal, hogy elfeledkezz a barátnődről. A feladatod az, hogy az alvilág mélyére merülve kincseket keress és erősödj, miközben lassan felfedezed a titkot egy világot fenyegető ősi sárkányról – a könnyen megtanulható irányításnak hála pedig bárki élvezheti ezt a lélegzetelállító kard- és mágia-harcot. A hosszú és tartalmas szórakozást a hat teljesen eltérő karakterosztály szolgáltatja, így az epikus zsákmány utáni kutatás a katakombák mélyén mindvégig friss és nagyszerű élmény marad. Bár az első kalandorok egyedül is rengeteg élvezetes pillanatot élhetnek át a Dragon's Crown világában, a dolgok csak a négy játékost támogató online kooperatív küldetések alkalmával válnak igazán izgalmassá. De nehogy azt hidd, hogy a hordozható Dragon's Crown bármiben is háttérbe szorul: a játék ugyanazt a folyékony, kézzel rajzolt animációt, látványos effektet és fülbemászó dallamokat kínálja majd a PS3 és PS Vita platformokon egyaránt – néhány egészen egyedül lehetőséggel, amikről viszont csak később fogunk beszámolni.





volna még néhány érdekes elképzelésem, hogyan keverjem ennél is változatosabb helyzetekbe Enochot. De ezek csupán apró ötletmorzsák, így az El Shaddai jelenlegi formájában is egy olyan játék, amire mindannyian büszkék lehetünk.

Tudhatunk valamit a Japán stúdió jövőbeli terveiről? Talán egy folytatás, vagy egy direkt port? Az Ignition nemrég úgy nyilatkozott, hogy az El Shaddai talán feltűnik a Wii U és PlayStation Vita képernyőn is...

A Játék androidos mobiltelefonokra készülő változatát most jelentették be a Japán piacra. Hogy mi a helyzet a többi konzollal? Azt majd az idő eldönti...

Ha már a tervekről beszélünk, térjünk is át a Vanillaware Dragon's Crown néven futó fejlesztésére, hiszen a következő nagy hardcore cím az Ignition Entertainmenttől szintén egyedi és gyönyörű...

Elképesztően izgatottak vagyunk ezzel a címmel kapcsolatban és hamarosan rengeteg információval és hírral szolgálhatunk majd. (Egyelőre viszont csak a hivatalos marketinges anyagot tolják az orrunk alá. Szomorúak vagyunk.)

Van bármilyen kapcsolat a PlayStation 3-as és PS Vita-verziók között?

Jelenleg erről nem beszélhetek. Mindannyian a Sony hivatalos bejelentését várjuk, az európai megjelenéssel együtt... (Kacsint, mi pedig megsűgjük: hamarosan bőven lesz mit kommentálni...)

(próbálkozunk) Hogyan használja ki a játék a Vita különleges adottságait?

„No comment”. De hamarosan beszámolunk a médianak erről a kérdésről is...

(A marketinges srác láthatóan kellemetlenül érzi magát „mellöttünk”. Kegyesen továbblépünk.) Tervezi a Ignition esetleg további Vanillaware-fejlesztések kiadását is a Dragon's Crown után?

A Vanillaware egy ikonikus japán fejlesztőcég, mi pedig örömmel dolgozánk

velük a jövőben – a jelenlegi projektet is hatalmas érdeklődés övezi a szigetországban. Ez már csak azért is kellemes meglepetés, mert csupán egy nagyon rövid és limitált bemutatót tudtunk tartani az E3 kereteln belül – ennek ellenére a média kitörő lelkesedéssel fogadta.

Az Ignition azon kevés kiadó közé tartozik, akiknek lehetőségük van japán fejlesztőkkel dolgozni – hiszen azon kívül, hogy a szigetországi stúdióink megalkotta számunkra az El Shaddai-t, több mint hat éves kapcsolatot ápolunk többek között az SNK nagyszerű verekedős címeivel.

Ezen kívül az elmúlt időszakban számos PSP- és DS-fejlesztőt támogattunk Japánban. Viszont a Dragon's Crown utáni terveinkről egyelőre túl korai beszélni.

Melyik másik Japán fejlesztőcég kerülhet még a tárgyalóterembe a jövőben? Még egy SNK Playmore- vagy talán egy újabb Marvelous-alkotás (Deadly Premonition)?

Erre részben már kitértem az előző válaszomban, de a saját cégemmel (Crim) közösen nemrég sikerült kiadnunk egy képregényt is – sőt jelenleg éppen egy másikon dolgozunk. Az El Shaddai pedig nagyszerű lehetőségeket nyújtott nekünk, hogy olyan stúdiókkal működjünk együtt, mint a Square Enix, és az Edwin – természetesen nem közvetlenül új játékok megalkotásában.

(Érezzük a gyengéd terelést) Milyen stílusú játékot alkotna meg az Ignition – talán pont a Japán stúdió – a jövőben? Az álomprojekt – megkötések nélkül.

Ugyan a teljes csapat nevében nem beszélhetek, de én személy szerint legközelebb valamilyen high-tech akciójátékot, ami a sci-fi stílusjegyek ellenére egy elhagyott világban játszódna. Valami olyasmit képzelek el, mint az Akira. (kultikus anime) Szerintem izgalmas lenne!

(én már el is kezdek dobálni a rózsaszín malacperselybe) Záróak-kordként az egyértelmű levezető

kérdés. Goulash. Balaton. Puskás. Avagy Frel Tamás nélkül milyen magyar vonatkozást találunk a fejlesztőcsapatban? Természetesen a legtöbben ismerik közöttünk minden idők egyik legnagyobb focistáját, Puskást, mint a nagy '50-es évekbeli Magyar csapat játékosát – régi filmekből persze. Azt hiszem, igazán közel csak az évenkénti magyar nagydíj (Forma1), és természetesen az Eurovíziós dalfesztivál alkalmával kerülünk a magyar közösséghez.

...na és persze a fenti interjú olvasása közben. Köszönjük a különleges lehetőséget – kíváncsian várjuk a csapat újabb gyöngyszemét.

sQr'



A SUMMERWIND-KÚRIA, avagy egy kísértetház története

Folyamatosan emelkedik az ingerküszöb! Igaz ez a mozifilmek, a sorozatok és természetesen a videojátékok esetén is. Egyre több akció, vér, robbanás és izgalom szükséges ahhoz, hogy az alkotók kielégítsék a fokozódó igényeket. Az elvárások pedig nőnek! A nézők és játékosok újabb és újabb adrenalin-löketre vágyanak. Még a vasárnap délelőtti gyermekfilmekben is jól látható a változás. Misi Mókus, vagy a Kis Vakond soha nem akarta megmenteni a világot, és Mekkmester sem termonukleáris rakétákkal szerencsétlenkedett. Manapság azonban óriási robotok, szuperhősök és űrlények küzdenek a rajzfilmekben, a kis csemeték pedig lelkesednek értük. A húsz évvel ezelőtti horrorfilmek legtöbbször csak mosolygunk, pedig a maguk idején még szorosan behunyt szemek és csattogó körömrágás közepette vetítették azokat. De ahogy mondtam: emelkedik az ingerküszöb. A fejlesztők próbálnak mindig többet és újabbat adni, ezért találkozhatunk a játékokban szédítően eseménydús történettel, még ijesztőbb főellenfelekkel, vérbő látványorgiával, és folyamatosan fenntartott feszültséggel. Ám vannak dolgok, amelyek az évszázadok során semmit nem változtak! Nekik nincsenek kampós fogalk vagy sárgán világító szemek, és nem támadnak ránk velőtrázó üvöltéssel. Elég, ha csak megjelennek, és máris rettegünk tőlük. Mert ők túlvilágiak. Mert ők megmagyarázhatatlanok. Mert ők szellemek...

Tegye fel a kezét, aki hallott már a Fatal Frame-sorozatról (néhány országban Project Zero címmel jelent meg). Te ott! Látom, jelentkezel. Akkor tudod, miről beszélek. Te is idegesen kapkodva meredtél a fényképezőgép keresőjébe, mert csak azon keresztül láttad a kísérteteket? Rémisztő volt, igaz? Biztosan ismerősek az alábbi címek: Silent Hill, Fear, Dead Space, Resident Evil. Mindegyikkel volt dolgom, mégis a Fatal Frame volt az, amely közben a leginkább be-

parázva ültem a tévé előtt, és görcsösen szorítottam a kontrollert. De vajon mi az oka? Miért félünk annyira a kísértetektől? Talán azért, mert nem kézzel fogható ellenfelek, akikre rálőhetünk, vagy akik elől elmenekülhetünk. Lehet, hogy nem is ártó szándékkal érkeznek, ám megjelenésük mégis vérfagyasztó. Ha egy filmben vagy játékban is ijesztő a megjelenésük, akkor milyen lehet találkozni velük a való életben? A választ sokan megismerték azon emberek közül, akik valaha is betették a lábukat a Summerwind-kúriába.

Jonathan Carver

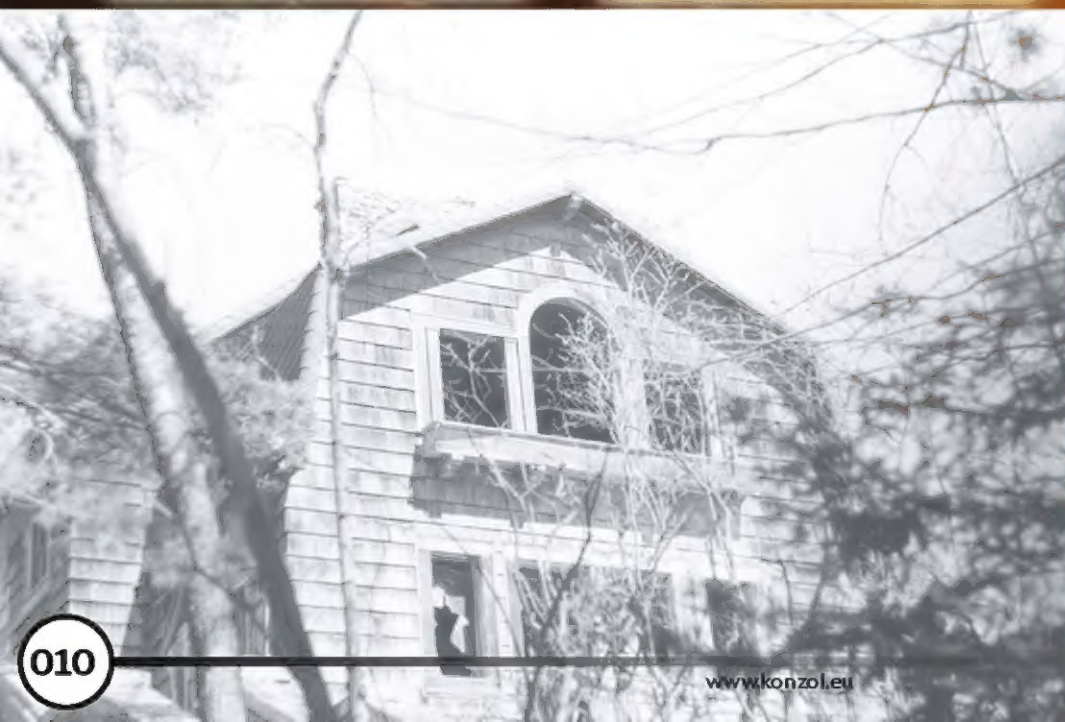
A kísértethistória a XVIII. század derekán kezdődött. Ebben az időben a sajtbургert majszoló, elhízott amerikaiak helyett még indiánok laktak a mai Egyesült Államok északi részét. A törzsek között véres harcok dúltak. Érdekes módon mégis egy fehér ember, egy bizonyos Jonathan Carver volt az, aki komoly szerepet vállalt az egymással szemben álló felek közötti közvetítésben, és végül a békekötésben. A félelmet nem ismerő Jonathant rendkívül megkedvelte az egyik törzsfőnök. Talán nem sejtette, hogy később ügyis minden a fehéreké lesz, vagy esetleg jó kedvre okot adó fű került a békepipába, de végül földterületet ajándékozott a bátor közvetítőnek. A terület birtokba vételéről még egy adománylevelet is kiállított a Brit gyarmati hivatal. Azt azonban nehéz megmondani, hogy ki rendelkezett pontosan a földek felett. Az indiánok? Anglia, a gyarmatok ura? Vagy az anyaországgal egyre inkább szembenálló amerikaiak? Zavaros évek következtek. Kitért a függetlenségi háború, amely végül az 1783-as párizsi békével zárult le. Megszületett az Egyesült Államok. A háború végére Jonathan Carver elvesztette a földjét és nyoma veszett az adománylevélnek



is. Kisémmizték. Megfogadta, hogy soha nem fog belenyugodni a történetekbe, és a West Bay-tó környéke örökre az ő földje marad. A pörül járt férfi sok időt töltött az indiánok között, akik gyakran léptek kapcsolatba a szellemvilággal. Lehet, hogy Jonathan tőlük tanult el valamit. Mindenesetre, amennyiben hihetünk a következő évszázadok különös eseményeinek, Jonathan Carver állta a szavát.

100 évvel később...

A következő évszázadban csendes, kihalt terület volt a tó környéke, csupán halászok keresték fel olykor a gazdag vizet. De nem maradtak sokáig. Sietős távozásuk oka érthető. A fura árnyak, megjelenő lidércek, és a hálóban mély férfigangon megszólaló halak nem voltak jótékony hatással még a legkeményebb legények idegrendszerére sem. Végül az iparosodás és a növekvő népesség elérte Wisconsint, és az egykori indián földet. A tó környéke megtelt élettel. Az 1900-as évek elején egy kis halászházikót húztak fel a partra, amelyet egyik oldalról a tó, másik oldalról sötét erdő határolt. Ráadásul a környékre jellemző volt a nyáron szinte folyamatosan uralkodó erős északi szél, amelyről a ház (Summerwind) valószínűleg a nevét kapta. A fából készült épület állandóan recsegett, nyikorgott a szélben, mellette hallható volt az erdő susogása, és a felkorbácsolt víz hullámainak zaja. Ez már önmagában elég ijesztő lehetett, kísértetek nélkül is. Így nem csoda, hogy ilyen körülmények között a szellemek feltűnése azonnali költözésre ösztönözte a lakókat. Egy-két hónapnál tovább senki sem élt a házikóban. A halászok között





szárnyra keltek a mendemondák, és ekkor vált igazán híressé Summerwind legendája. Már másfél évtizede üresen állt a házlikó, amikor Robert P. Lamont a környékre érkezett. Felvilágosult, tanult ember lévén nem hitt a szóbeszédnek, ezért megvásárolta a parti területet. 1916-ban komoly építkezésbe fogott, és az egykori halászlak helyére egy csodálatos kúriát varázsolt. A két évig tartó munkálatok során nem történt különös esemény, Robert békésen éldegélt feleségével. Azután minden megváltozott. A cselédek remegő hangon, fátyolos ködben feltűnő alakokról számoltak be gazdájuknak. Lamont azonban nem hitt nekik, és sorra elbocsátotta őket. Ez így ment egészen 1930 nyaráig, amikor az addig kételkedő házigazda egy iszonyatos pillanat alatt rájött, hogy szolgálói mindvégig igazat mondtak. Robert és felesége éppen vacsorájukat költötték el, amikor az étkezőből a ház pincéjébe vezető lépcső ajtaja hirtelen hangos robajjal kivágódott. A házaspár minden idegszálát velőig hatoló rémület járta át, ahogy a hang irányába néztek. Egy elmosódott alak lebegett az ajtónyílásban, és egyenesen irányukba nézett. Lamont remegő testtel, kapkodva kereste elő revolverét, és gondolkodás nélkül tüzelt. Két golyót repített a kísértet felé, amelyek a fénylő jelenségen minden ellenállás nélkül áthaladva az ajtólapba fúródtak. A következő pillanatban a szellem eltűnt. Ennyi azonban éppen elég volt ahhoz, hogy a házaspár sietve elköltözzön otthonából. Még aznap éjjel elhagyták a területet, ahova később már soha nem tértek vissza.

10 évnek kellett eltelnie, hogy új lakókra találjon a hatalmas ház. Az 1940-es évek elején a Keefer család vásárolta meg a birtokot. Nem otthonuknak szánták, de pihenés és nyaralás céljából tökéletesnek látszott a csendes tóparti kúria. Heteket, hónapokat töltöttek ott, de soha nem tapasztaltak természetfeletti jelenséget. Pár évvel később Mr. Keefer meghalt. Feleségének nem volt többé szüksége a házra, így darabokra osztotta a birtokot, és azokat eladta vagy bérbe adta. Kiadásra került a Summerwind-kúria is, de az ismét sűrűn cserélt gazdát. A szellem ugyan nem jelent meg, de a lakók folyamatosan arra panaszkodtak, hogy valami nincs rendben a házzal. A beszámolók szerint mindig olyan érzésük volt, hogy valaki figyelni őket. Egyesek úgy vélték, hogy

időről időre a helyiségek mérete is változik. Egyik nap kisebbnek, másnap nagyobbban érezték ugyanazt a szobát. Végül már senki sem akart beköltözni az épületbe. A magára hagyott ház a hosszú évek alatt az enyészeté lett. Kertjében gaz burjánzott, homlokzata megkopott, szobáit vastagon por ülte. Most már megjelenésében is úgy nézett ki, mint egy szellemtanya, így nem meglepő, hogy a házat sorsára hagyták.

Ginger Hinshaw

1969-ben azonban új fordulatot vett a kísértetekben gazdag kúria története. És ez talán mind közül a legfurcsább és legijesztőbb! A ház a lelkesedéstől és tettvágytól duzzadó Ginger Hinshaw birtokába került. A hölgy egy új helyre vágyott, ahol boldogan élhet négy gyermeke és szerető férje körében. Amikor a megviselt épületet meglátta, azonnal beleszeretett. Tetszett neki a tópart, az erdő, a csend és nyugalom. Tudta, hogy sok munka lesz a házzal, de úgy vélte, hogy felújítása után ragyogóbb lesz, mint valaha. Férje, Arnold, építési vállalkozó volt, aki szakértőként szintén nagy lehetőséget látott a házban. Így aztán hiába próbálták barátaik és a környékeliek lebeszélni a családot, az üzlet végül megkötött.

Az első napok békében, szorgos munkával teltek. Esténként együtt vacsoráztak, majd a feleség és a gyermekek együtt hallgatták, ahogy Arnold kedvenc időtöltésének, az orgonálásnak hódol. Egyedül April, a legkisebb lány nem érezte jól magát, és már az első naptól fogva gyűlölte a házat. Úgy érezte, hogy egy börtönben van, ahol rejtőzködő idegenek lesik minden mozdulatát. Az idill valóban nem tartott sokáig. Először csak apró jelek utaltak rá, hogy a ház önálló életet él. A bezárt ablakok újra és újra kinyíltak. A bútorok rejtélyes módon elmozdultak. Éjszakánként idegítő suttogás hallatszott a falakból. Ginger azonban nem volt hajlandó tudomást venni a furcsaságokról, és úgy vélte, csak a szél, és a javításra szoruló nyílászárók játszanak velük. A hangok azonban hónapok után is megszólaltak, a képek elmozdultak, az ajtók maguktól kinyíltak vagy hangosan becsapódtak. Mindez rettenetes és idegtépő lehetett, főleg a gyermekek számára. A legnagyobb változáson azonban Arnold esett át. Egy másik ember lett. A boldog és kedves családapa eltűnt, helyét egy ideges, ingerült férfi vette

át. Apróságokon is kiborult, és vészjóslóan üvöltött gyermekeivel. Munkáját elhanyagolta, egy idő után nem is járt be dolgozni. Már nem volt ön maga, olybá tűnt, megszállta egy gonosz lélek. Átaludta a nappalokat, csupán éjszaka volt ébren. Akkor is jobbra csak az orgonáján játszott. A család gyakran ébredt arra, hogy a kúriát betöltik a heves hangfoszlányok. Ám ez nem az a kellemes játék volt, amit megszoktak. Idegtépő, zaklatott dallamok szóltak.

Egy éjjel éppen ilyen orgonafutamra ébredt Ginger. A zene azonban váratlanul elhallgatott, és a hirtelen beállt néma csendben a nő a saját nevét hallotta suttogni. A hang azonban jóval mélyebb volt, mint a férje tónusa. Remegve körbejárta a házat, de nem lelte meg a hang forrását. A konyhába érve azonban egy rövid másodpercig egy szürkés ködben burkolózó alakot látott. Szinte fel sem fogta, és a jelenség eltűnt. Ginger még ekkor sem adta fel, és betudta az egészet a sok munkának és kimerültségnek. Pár nappal később azonban rémisztő dolog történt. Már késő este volt, és a nő lefekvéshez készült. Arnold zenéjének háttorzongató kísérete mellett megigazgatta az ágyneműt. A következő pillanatban jeges rémület szorította görcsbe a szívét. Megkövülten meredt az ágyra. Férje párnája alatt egy odakészített, hosszú pengéjű kést talált. Ez volt az utolsó csepp... Azonnal felhívta édesapját, hogy jöjjön értük. Majd reggelig virrasztott gyermekeivel, miközben körülvette őket a férfi zavaros orgonajátéka. Hajnalban Ginger és a gyerekek elhagyták a házat. A környékeliek szerint Arnold még egy napig maradt, azután eltűnt. Soha senki nem hallott többé felőle.

Több lakója nem volt a háznak. 1986-ban három paranormális tevékenységet kutató tudós ugyan megvásárolta, ám nem jutottak semmiféle eredményre. 1988-ban aztán a környéken élők legnagyobb megkönnyebülésére a ház elpusztult. Egyetlen villámcsapás nyomán az egész kúria leégett. Minden titok, minden rejtély a tűz martalékává vált, és talán Jonathan Carver szelleme is békére lelt. Jobb is így. Reménykedjünk benne, hogy gonosz kísértetekkel és szellemekkel ezután is csak videojátékokban találkozunk, amelyek a történet ismeretében már nem is annyira félelmetesek.



HA MÁR A KONTROLLER NEM ELÉG, JÖJJÖN A GITÁR!

WWW.HAMMERWORLD.HU

METAL & HARD ROCK
HAMMER
WORLD

HAVONTA MEGJELENŐ NEMZETKÖZI HARD ROCK ÉS HEAVY METAL MAGAZIN.

KARÁCSONYI NYEREMÉNYJÁTÉK

Sziasztok!

A karácsonyi ünnepeket megelőzendően szeretnénk meghálálni a bizalmatokat, amivel minden hónapban megtisztelték minket, amikor megveszték a magazint, ezért a szokásosnál kicsit nagyobb számban kínáljuk fel az aktuális nyereményeket.

Amit tennetek kell, az mindösszesen annyi, hogy válaszoljatok egy kicsit szokatlan kérdésre, majd írjátok le, hogy a látható játékkínálatból melyik címet szeretnétek, és melyik géptípusra! Mivel a készlet korlátozott számban áll a rendelkezésre, fontossági sorrendben három játékot soroljatok fel, amiknek örülnétek!

A válaszokat csak a lentebb található, kivágott szelvények beküldésével fogadjuk el, illetve a magazin digitális változatának vásárlói a

nyereményjáték konzol.eu címre küldött levéllel pályázhatnak. A levélben, illetve elektronikus formában a téma a Karácsony legyen!

Budapesti nyertesek a Console Corner üzletében vehetik át a nyereményeiket! A többszöri beküldés azonnali kizárást eredményez a játékból! (A dobozkepek értelemszerűen az adott platformot is jelölik!)

A beküldési határidő: 2011. December 09.



SpeedBlack 3000 Forintos ajándékutalvány (2 darab)

SPEEDBLACK

WWW.SPEEDBLACK.COM

(Kivágás: az alábbi szelvények)

A játék mellé képeslapot, poszttert és pólt is adunk!

A karácsonyi nyereményjátékra felajánlott ajándékokat köszönjük az alábbi partnereinknek: seven m Kft., CNG.hu Kft., Sony Central and Southeast Europe Kft., PlayOn Magyarország Kft., SpeedBlack Hungary!

A kérdés: Hány számot fog megélni a Konzol Magazin?

Válasz:.....

Név:

Cím:

.....

Kívánt ajándék és géptípus 1:

Kívánt ajándék és géptípus 2:

Kívánt ajándék és géptípus 3:

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Rage-játékot nyertek: Balogh Csaba (Budapest), Takács Benedek (Pécs)

Uncharted 3-játékot nyertek: Borsodi Ádám (Gyöngyös), Szatmári Gergely (Budapest)

Swords-képregényt nyertek: Dávid Márk (Kazár), Németh Viktor (Debrecen), Szabó Balázs (Valkó)

Letölthető játékot nyertek: Gurály János (Budapest), Iványi Zoltán (Békéscsaba)

ELŐFIZETÉS

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Új!

Kedves Olvasóink!

Mivel az előfizetéshez adott játékokat külföldi partnerektől rendeljük, a Forint erős gyengülése miatt jelentősen megemeltük a játékok árát. Biztosítani szeretnénk megfelelő áron, amelyek megfelelnek az igényeknek, ezért bizonytalan ideig tájékoztatjuk a játékok nélküli előfizetéseket, melyek fogadják. Megértésüket köszönjük.

Üdvözlettel, Konzol Team

Eláruljuk!

Megéri mert:

- pénzt spórolsz vele
- nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
- alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
- két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked*

Játék nélkül egy évre:
7.490 Ft!

Fél évre:
3.990 Ft!

Előfizetési szándékodat az elfozetes@konzol.eu e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Vízöntő utca 1-2.).

Menj biztosra!

A Konzol Magazint ajánlott külömdenyként kaphatod kézhez: az alábbi feltételekkel: 12 + 1 lapszámmal plusz 2925 Ft-ért, 6 + 1 lapszámmal plusz 1575 Ft-ért juthat el hozzád biztonságban a kedvenc lapod. Amennyiben két korábbi számot kérsz, akkor a díj 3085 Ft. (éves), illetve 1735 Ft. (fél éves).



Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként

499 Ft*-os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elfozetes@konzol.eu), vagy hagyományos postai ládánkba a nevéddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett 599 Ft-ért.

*Egy lapszám esetén 200 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget. A Konzol Magazin 2010-es és 2011-es számait most akciós áron megvásárolhatod.

Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.

Itt látható az adott írás típusa

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatók meg egy-egy program kapcsán.

A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

- 10 Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- 9 Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
- 8 Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- 7 Vagy lágy, vagy szörösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- 6 Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
- 5 Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- 4 Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
- 3 Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
- 2 Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- 1 Mi se értjük, miért tettük be...

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg

Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet

Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg

PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, eszég, Foxhound, JediEco, karfiol, Kenny, Krisz, Kronnas, Martin, Mo, Petúnia, RBaly, roلمانus, sQr, Szasa, Veres Miki

JÁTÉK
CÍME

10

Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer:
Felbontás:

Online:

Hang:

Szerző neve

Lemaradtál? Nem gond, meg bepótolhatod a hiányt!

A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint) most akciósan, mindössze 1000 Ft*-ért vásárolhatod meg!

A Konzol Magazin 2011-es évfolyamának első hat számát (8.-13.) most akciósan, mindössze 1800 Ft*-ért vásárolhatod meg!



1-2. Konzol Magazin címlapok, melyek az alábbiakhoz tartoznak.

Amennyiben lecsapnál rá, jelezd azt nekünk az előfizetés@konzol.eu e-mail címen, vagy postai úton a kiadó levélcímére. Kérjük rendeléskor a cím mellett adj meg egy telefonos elérhetőséget is. **Postai utalványos befizetésnél a megjegyzéshez pontosan írd be, melyik lapot kéred, és melyik postázási formát választod.**

A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postai ládába. A szállítási díj sima postai küldeményként 900 Ft, ez esetben kézbesítésre nem tudunk garanciát vállalni, ajánlott küldeményként 1130 Ft, futárszolgálat által 1470 Ft. Az árak tartalmazzák a légpárnás boríték árát is, amely óvja a lapokat a szállítás során előforduló sérülésektől.

Fontos! Aki személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az előfizetés@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

TESZT

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

The Elder Scrolls V

SKYRIM

EPIC!

Fagyos fuvallat cserzi arcom minden szegletét, végtagjaim már-már elfeledték vértem s kardom súlyát, és csak a parancsomat várják, készek a harcra. A hold ragyogó fénye szűrődik át a mellettem lévő nyírfa lombjai közt, mely szikra formájában pattan vissza a közeli patak fodrozódó habjairól. Egy ordítás tesz süketté, majd egy baljós, ámde jellegzetes árnyék rajzolódik ki talpaim körül. Most már tudom, nincs menekvés, vagy ő, vagy én. Tovaszáll felettem, de várok, hadd forduljon szembe velem a bestia. Ij, kard, pajzs, vajh' melyikkel szálljak szembe vele? Bal tenyeremben felizzik a láng, másik kezemmel buzogányom markolom meg erősen, majd rárontok a szörnyetegre. Dovahkiin vagyok, az utolsó sárkányszülött, lássuk méltó vagyok-e a nevemre?!



Dovahkiin, Dovahkiin, naal ok zin los vahriin...

(Sárkányszülött, Sárkányszülött, a tiszteletedre esküszünk...)

Sok idő telt el az Oblivion óta. Nem csak a világ változott meg, hanem a játékosok igényei, szokásai is. De az talán nem, hogy mindig is a szabadságérzet volt a legnagyobb kíváncsi egy játékban. Hogy ne legyünk állandóan egy történetvonalhoz kapcsolva, hanem ha kedvünk tartja, akár magunk is felfedezhessük az egész világot, centiről-centire. Öt hosszú év után végre elérkezett az idő! Az Elder Scrolls- és a non-linierális RPG-fanok imái meghallgatottak, s a Bethesda jóvoltából egy újabb csodás utazást tehetünk Tamriel világba, ezúttal az északi provinciájába, Skyrimbe. Fagyos északi éghajlat, meredek hegységek, kies völgyek, flóra-faunában gazdag erdők, hosszú és hömpölygő folyók, kietlen monolitok, gigantikus erődök, sötét barlangok, elhagyatott romok, és még hosszasan sorolhatnám, mit is tár elénk a Skyrim elképesztő világa. A Skyrim erősen merít az északi skandináv/viking mondákból, vagy más mitológiákból, melyekben mindez keveredik a folklór-, és a fantasy hagyományokkal. Kétszáz évvel járunk az Oblivion eseményei után. Miután Skyrim uralkodóját megölték, az északi provinciában polgárháború tör ki, melynek oka, hogy Skyrim megmaradjon-e a Birodalom tagjaként, vagy ne. A háború miatt elfeledték az ősi tekersek

próféciáját, mely megjövendölte Alduin, a nordok pusztító istenének visszatérését s vele együtt a régóta szunnyadó sárkányok eljövételét is. Viszont a mítosz szerint él még egy utolsó „sárkányszülött” (Dovahkiin – Dragonborn), aki a sárkányok egyetlen igaz, méltó ellenfele, hisz képes a lelküket elszívni s emiatt megszólalni a sárkányok nyelvén, azaz fegyverként használni a Voice-t. Természetesen mi leszünk az az utolsó Dovahkiin, bár erről kezdetben mit sem tudva, egy rozoga rabhordó szekéren ébredve kezdődik történetünk. A karaktergenerálásnál tíz faj közül választhatunk, s szabhatjuk át kedvünkre azokat, a bőrszíntől kezdve egészen a ráncok, sebhelyek kialakí-

TESZT

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

táság. Lehetünk Nord (Skyrim őslakosai, emberi faj), Imperial (bíródomi katona, szintén ember), Redguard (Hammerfell lakosai, ember), Breton (High Rock-i ember), Orc, Khajit (macska faj), Argonian (hüllő faj), Altmer (high elf), Bosmer (wood elf), és Dunmer (dark elf). Egyes fajok a mágiaiban erősebbek, de ha a fegyverrel való hadakozást kedveled, akkor is megtalálod a számodra kedvezőt. Később úgyis mindegy lesz, de erről majd odébb. Mielőtt a hőhár a nyakunkat véglegesen leválasztaná testünkről, megjeleNIK az első sárkány, mely jókora por- és füstfelhőt hagy maga után, és a menekülés közbeni alapirányítások elsajátítása után hamar a magunk urai leszünk, s innentől vesz kezdődik az igaz kaland és felfedezés. Elképesztően hatalmas területet kell majd bebarangolnunk, tells-tele káprázatos helyszínekkel, és a szabadság majdhogynem határtalan. Célunk elsősorban a sárkányok megfékezése, de rendszeresen bele fogunk sodródni politikai belharcokba, áskálódásokba, csatlakozhatunk szervezetekhez, családi perpatvarokkal, vallási-etnikai harcokkal szembesülünk; de mindaz rajtunk fog múlni, hogy mennyire folyunk bele a történesekbe. Haladhatunk a fő történet mentén is, aszerint végezve a küldetéseket, de állandóan mellékküldetésekre fogunk botlani, így bőven lesz teendő. A side-questek roppant változatosak: van, ahol csak beszélgetni kell ezzel-azzal, de sokkal komplexebbekkel, logikai feladatokkal is fogunk találkozni, az ismétlődés pedig nem nagyon jellemző. De ha nem akarunk küldetést teljesíteni, akkor csak vágjunk neki az ismeretlennek, gyönyörködünk a vadon kínálta tájban, hajnalban csodáljuk meg a szikrázó napfelkeltét, vagy este a sarki fény sziluettjét. A Red Dead Redemptionben is sokan csinálták azt, hogy csak fogták magukat, kilovagoltak a prérire,




s gyönyörködtek a látványban, vadásztak, vagy egyéb tevékenységeket végeztek. Hasonló a situáció itt is. A vándorlás során farkasok, pókok, mamutok, trollok, óriások, vámpírok, banditák, csontvázak keresztezik az utunkat, és olyan is előfordul, hogy mi találunk rá egy elhagyatottnak tűnő barlangra, melyet behatóbban megvizsgálva jövünk rá, hogy az nem is annyira üres. Egyébként ezek a katakombák is rendkívül aprólkékon vannak kidolgozva, az Indiana Jones-filmeket idéző rejtvényekkel és csapdákkal ellátva; a legjobb területek ezek, ha gyűjtögetésre és fejlődésre szánjuk az időt.

*... wah dein vokui mahfaeraak ahst vaal, ahk fin norok paal graan...
(...a gonoszt tartsd örökre a sötétben, s a legvadabb ellenfeleket is futamítsd meg...)*

A Skyrim harc- és fejlődési rendszere az elődeihez hasonlóan nem az a tipikus RPG. Az a tulajdonságunk fejlődik legjobban, amit a legtöbbször használunk, ilyen egyszerű. Harcolj minél többet egykezes fegyverrel, és az a skilléd lép szintet, és így tovább. Néhány skill már nem található meg az előző részekből (pl. Athletics, Blunt), de így is 18 közül választhatunk: 6 varázslatalapú (pl. destruktív, illuzionista varázslatok), 6 közelharcalapú (pl. egykezes mód, lőszat) és 6 tolvajlásalapú (pl. zárfeltörés, lopkodás) közül. A skillket egyébiránt csillagkonstellációként nézhetjük meg, minden skillhez tartozik egy csillagkép is. Ez lenyűgöző látvány egyébként, s szerintem hosszú ideje a legátláthatóbb menürendszer birtokosa a Skyrim. Szintlépéskor fejlődési pontokat egyedül az életerőnkre, a mágikánkra, vagy a kitartásunkra adhatunk, majd a skilljeink csillagképén egy „csillagot” aktiválha-





tunk. Egyes tulajdonságok megnyitásához olykor szükséges egy bizonyos skill-szint elérése, de azonkívül teljesen ránk van bízva, milyen karaktert is faragunk a hősünkéből, jól mutatják ezt a csillagok is. Szóval, ha több varázslatot szeretnénk, akkor használjuk azt minél többször, de nem csak ez az egyetlen módja van a fejlődésnek. Könyvekből tanulhatunk új varázslatokat, vagy ha bármilyen skillrel kapcsolatos könyvet olvasunk, akkor az is fejlődik. Bárhol is jársz, az egész világ hemzseg a könyvektől, van olyan, ami csak egy szimpla sztorit mesél el, pl. a Nordok történetét, de van elég sok hasznos is, ami új képességet ad, vagy fejleszt azok közül egyet. Tényleg sokkolt a könyvek mennyisége, és a bennük rejlő írásos tartalom – ha azt valaki fogná, s ténylegesen leírni papírra, hát egy fél könyvtárat meg lehetne tölteni vele; minden elismerésem ezért a fejlesztőknek.

A harcrendszer hagyományos belsőnézetből történik, bár átválthatunk külső kamerára is, és még ezen is sikerült csiszolnunk a fejlesztőknek – már így is élvezetes a harc. Mindkét kezünket felruházzhatjuk valamilyen „eszközzel”, és akár mindkét kezünkkel szórhatjuk a különböző mágiaakat, vagy az egy varázslat, egy fegyver kombót is alkalmazhatjuk, de vannak két kezes fegyverek is. Dinamikában sokat fejlődött a harcrendszer az előző részekhez képest, bár még mindig előfordulnak a céltalan csapkodások, vagy a nagy luftok útése. A harcok hangulata, és a fegyverek használata során alkalmazható kombinációk, variációk lehetősége (multi-tasking) az, ami leginkább megkapó. Blokkolj egy támadást a hatalmas pajzsoddal, azzal taszítsd el az ellenfeled, majd vágj rá egy velőset a husángoddal, vagy perzssd meg

némi tőzzel. Beállíthatod kedvenc fegyvered is, s ha a szituáció úgy kívánja, hogy vissza kell váltanod rájuk, egy rövid gombnyomás után máris a kezében teremnek; ez nagyban elősegíti a harcok kényelmét, élvezeti faktorát. Az ellenfelek többnyire reagálnak az útésekre, de a fegyvered csapásának súlyát annyira nem érzed, bár kétkezes fegyverrel nem tudsz olyan gyorsan csapkodni, hamarabb elfogy a szuffla; viszont az ijazás elég jól sikerül. Olykor roppant leleményes kivégzési animációkat is kapunk a harcok végén, melyekhez kellő mennyiségű vér is dukál. Küzdőpartner lesz bőven, legyen szó csontvázról, lidércről, boszorkányról, vagy akár vámpírról – mindegyik tud okozni valamilyen meglepetést. Például ha harcban megharap egy vámpír, és azt nem gyógyítod ki magadból, idővel te is átalakulsz, s onnantól ez is befolyásoló tényező lesz a küldetéseknel, vagy abban, ahogy viselkednek veled az emberek, nem is beszélve a „mellékhatásokról”. Az ellenfelek (hát, megmondva az őszintét) nem a legválasztékosabban küzdenek. Inkább csak rád rontanak, vagy aki képes messziről is sebezni, az a távolból osztja az áldást. Viszont nem termelődnek újra, és erősségükben sem igazodnak a te szintedhez, így belefuthatsz nálad jóval gyengébb vagy sokkal erősebb jóságokba is. Nem is nagyon kell kiismerni az ellenfelek taktikáját, bármilyüket lehet ütni, sebezni, a nagyobbaknál viszont nem mindig kifizetődő a céltalan rárontás, náluk már azért megfontoltabban kell küzdeni, vagy kihasználni a terep adta lehetőségeket. Ebbe a kategóriába tartoznak a sárkányok is – készüljön fel mindenki, hogy epikus küzdelmek várnak rá, ha

TESZT

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

szembe néz egy ekkora szárnyas gyíkkal. S minden legyőzött sárkány után megkapod a lelküket is, amivel további különleges képességekre teszel szert...

**...fod nust hon zindro zaant! (...
mídon meghallják dicsőséges
üvöltésed!)**

A sárkánylelkek begyűjtése után leszel képes használni a hangjukat, nyelvüket, melyet a Shout (ordítás) képességként neveznek. Roppant hatékonyak és brutálisak, de időlimit van arra, hogy mikor használhatod fel ezeket. Múltán megvan egy lélek, a világ különböző részein vannak elrejtve a hatalmas kötblák, melyekre a sárkányszövegek vannak felírva, s ezek megeléssel leszel képes megérteni a szavakat, melyeket aktiválhatsz a lelkekkel, s innentől már ordíthatsz, akire csak akarsz. Teljesen vátozó, hogy egy szó/ordítás mire képes: van, ami csak egy hatalmas erőlkés formájában manifesztálódik, de adódik olyan is, amivel vihart teremthetsz, melyben a villámok a te segítségére lesnek. Dövahkan nagygyá tétele viszont nem csak annyiból áll, hogy össze kell gyűjtened az összes szót. Az apróságokban való elmerülés adja a Skyrim igazi szépségét. Utad során a gyűjtögetés elég fontos szerepet fog kapni, majdnem minden tereptárgy mozdítható. Gyűjtögesd az erdő vad virágait, gombáit, s minél fejlettebb az alkimista képességed, annál jobb gyógyitalokat tudsz belőlük készíteni. Minden ellenfelet kutass át a hajlaja után: aranyérmeket, értékes kiegészítőket, erősebb fegyvereket, hozzávalókat, gyógyitalrecepteket, mágikus köveket, tekercseket találhatsz, melyeket vagy felhasználasz a harcokban, vagy eladod azokat jó pénzért. Természetesen mindig csak egy adott súly



cipelésére vagy hitelesítve, ha ezt túlléped, utána úgy vánszorogsz, mint egy csiga. De nem csak az ellenfeleknél találhatsz erősebb harci eszközöket, és nem csak a városokban lehet azokat megvásárolni, ill. ellopní (utána vérdíj kerül fejedre), hanem te magad is elkészítheted ezeket. Kovácsold meg a legerősebb fegyvert, szerezd meg a kellő érceket hozzá, fend azokat élesebbre, készíts bőrmellényt az állatok bőréből, tedd mindezt még erősebbé, vagy ruházd fel minden eszközödet mágikus tulajdonságokkal. Te is kitanulhatod, hogy kell mágiával felruházni egy hagyományos harci eszközt, de ha találsz egy olyan fegyvert, ruhadarabot, mely már rendelkezik valamilyen varázslattal (pl. tűzsebzés), akkor azt feláldozva rögtön megtanulod, hogyan is teheted rá az adott tulajdonságot a felszerelésedre. Csak néhány

speciális kristályra van még szükséged mind- ehhez. Kalandozásod során útítársat is felvehetsz magad mellé, aki követ mindenhova, s segít a harcokban. Bár követőd számtalanszor be fog akadni, hála a különböző terep- akadályoknak, de ha egy ajtón belépsz, rögtön feltűnik mögötted. Meghalni én még nem láttam a társamat: ha elfogy az élete, picit letérdel pihenni. Lopakodni nem nagyon lehet miatta, mert rögtön ráront az ellenfelekre (néha mondjuk ez jól jön, mert míg veie hadakoznak, addig a távolból szépen lehet operálni). Előbb vagy utóbb az egész térképet bejáród majd manuálisan, így tudod felfedezni az adott városokat, objektumokat, de amit már egyszer szemrevételeztél, oda a gyorsutazás segítségével hipp-hopp odateleportálhatsz, hosszas menetelés nélkül. A Skyrim látványvilága szenzációs, nehéz rá





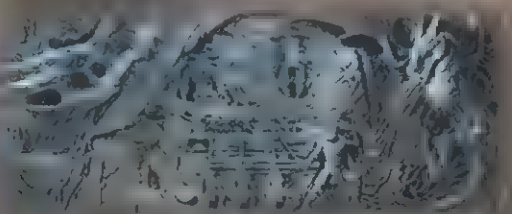
magyarul is szót találunk. A Bethesda újrejtésén az Engine-je elért le a kalappal. Minden a leg részletesebben van kidolgozva, a kinti világ egyszerűen káprázatos, de lépünk be bármely épületbe, vagy barlangba, ott is látszik, hogy mindent gondosan, szeretettel készítettek el. Talán A Gyűrűk Ura-filmek kapcsán voltam ennyire letaglózva, mikor a DVD-kiadásnál láttam, hogy például mennyire alaposan dolgozták ki, a fegyverek rovásait, díszait. A Skyrimnél ugyanez a helyzet: minden növény, élőlény, tereptárgy aprólékosan kidolgozott; a szél által felkavart porhó, a nap szikrázó fénye, a reggeli köd foszlányai, és a sarki fény pompázása egyszerűen lenyűgöző. Persze a messzi látóhatárnál látszik, hogy folyamatosan töltődik be a terület, és az Xbox-os verzió egy picit blur-ösebb, ill. egyes textúrák nagyon közelről már nem olyan szépek, de még így is csodálatos az egész játék. A karakterek animációja is fejlődött az előző részhez képest, és még az arcmozgások is elég jóra sikerültek, a szájmozgások nagyjából követik az adott szinkronhangot. És ha már itt tartunk, elérkeztünk a Skyrim egyik legerősebb pontjához. Profi szinkronszínészek adják

hangjukat a szereplőknek, változatos párbeszédnek lehetünk tanúi, melyek ezáltal sokkal élvezetesebbek. Minden hangfoszlány tökély, a zenei aláfestés pedig leírhatatlan. En még ilyen sokszor nem libabódítottam egy játék alatt. Az összes zene elképesztő remekmű mind, de a sárkánynyelven skandáló barbár-kórus viszi a prímet.

9 vagy 10

Eleg sokáig morfondíroztam a végső pontszámon. Mert az eddig olvasottak alapján minden szép és nagyszerű, ám most jön az a sejtető, de. Sajnos a Skyrim nem mentes a bugoktól, nem is kevés található benne (a Bethesda-játékokra igencsak jellemző ez). Lebegő tárgyak, semmiből feltűnő objektumok, repülő mamut, vagy egyéb nem odavaló élőlény, beragadó vagy mozgásában megkegyült ellenfelek és társak falakba beleolvadás, szkripthibák, és egyéb nyálánkságok vannak jelen a játékban. Kicsit bosszantóak ezek a hibák, ha mondjuk egy küldetésed múlik rajtuk, pl. nem jelenik meg egy olyan tárgy, amit használnod kellene, de újratöltés után ezek orvosolódni szoktak (és már érkezett javító patch is). Ám egy ilyen

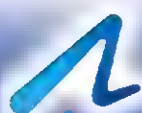
gyeségű és volámenű játékna ezooankor tam volna, ha minden tökéletes lenne. Talán az új engine kiforratlansága okozta mindezt, bár remélhetőleg azt is minél többet fogják használni, annál magasabb szintet fog elérni ugyanúgy, mint a te karaktered a Skyrimben. Viszont ha igazából belegondolunk, mi mindent tártak eléink a fejlesztők, azt hiszem nem lehet ok a panaszra. Egy ilyen grandiózus alkotásnál eltörpülnek ezek az apró hibák, s szerintem nem szabad fennakadni rajtuk. Amit cserébe kaptam, az teljesen feledtetni velem mindezeket. Olyan, mint egy drog: súlyosan függőséget okozhat, nyugázz vele, mert könnyen munkanélkülivé vagy egyedülállóvá válhatsz! A játékmenet óval 100 óra felett van, a történet kellően élvezetes (hiába mondják sokan, hogy az Oblivioné jobb, a Skyrimé is remek), a lélekzetünk elakad egyes képi- vagy hanghagásoknál, a játék egész hangulata páratlan, a gondosan elkészített világ minden egyes része annyi szépséget és gondos munkát hordoz, hogy egyáltalán nem érdekel, milyen hibák vannak benne. Nem mindennapi alkotás, hanem egy olyan játék, amit nem elég látni, átélni kell. Örömmel adom még a maximális pontot!



THE ELDER SCROLLS V:
SKYRIM

10

Bethesda Softworks
Fejlesztő Bethesda Game Studios
Multiplayer nincs Online nincs
Felbontás 720p, 1080i, 1080p Hang DD 5.1
JediEco



Légy mozgásban az őszi-téli szezonban is!

A Sony mindig is kiemelten odafigyelt arra, hogy a média képviselőit időben, és a megfelelő formában lássa el legújabb, belső fejlesztésű játékaival. Míg egyes kiadók eléggé megkérdőjelezhető eljárással, gyakran a bolti verziók megjelenése után(!), nyögvenyelős módon, mintegy „nagykegyesen” rendelkezésre bocsátanak egy kétféle promóciós változatot, addig az SCE valóban korrektül intézi ezt a dolgot – pontosan úgy, ahogy ez egy olyan kiadótól elvárható, amelyiket tényleg érdekli a termékeinek sorsa, megítélése, valamint partnereinek támogatása. Mivel a 2011 őszi-téli, szóval gyakorlatilag a karácsonyi időszakban több olyan friss game is érkezik Playstation 3-ra, melyik a PlayStation Move mozgásérzékelő controller-családot támogatja, kézenfekvő megoldásként kínálkozott, hogy az SCE egy csomagba pakolva nyújtsa át tesztelésre a legújabb Move-os szoftvereket. A játékok egy kb. 20 centi nagyságú, elegánsan dizájn, kocka alakú Media Kitben érkeztek, ahol már maga a csomagolás is tartogat egy frappáns „játékot” a médilának: aki rendelkezik iPhone készülékkel, az ingyen és bérmentve letölthet egy alkalmazást az App Store-ról, melyet telepítve, majd a széthajtott dobozból interaktív „szobát” generálva készíthet Move-os, „3D”-s fényképeket. Nem meglepő az ötlet: a Sony még a legapróbb részletekben is inkább a kreatív megoldások híve a harsány, mellőndöntő reklámfogások helyett...

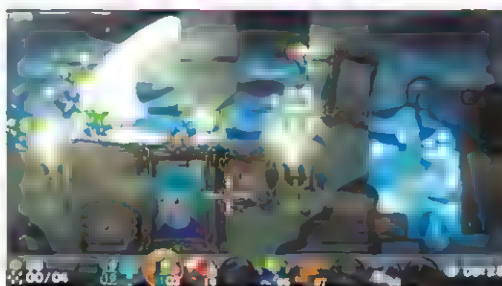
Move Mind Benders

V alószínűleg a Nintendo Wii konzol kezdeti, egyszerűbb játécai alapján terjedt el az a téves vélemény, miszerint a mozgásérzékelés csak butuska, egyszerűbb címekhez alkalmazható. A Mind Benders-kollekció erre alpból rácáfol. A lemezen három darab, kifejezetten agyaskodó logikai stuff lapul, melyek közül kettő szerintem egyértelműen a hardcore játékosok igényeit is kielégítheti. Mindhárom game már korábban megjelent cím, a PlayStation Network kínálatából válogatva és egybegyűjtve, kézzel fogható kiadásban.

A **Lemmings** egy simán klasszikusnak mondható logikai játék, mely az elmúlt 20 évben szinte minden géptípusra megjelent. Lényege, hogy az ész nélkül a vesztükbe menetelő kis állatkákat, a lemmingeket megmentsd. Ehhez nem csak a pályák adott-ságait kell előnyödre fordítani és formálni,

echochrome ii

Lemmings™ tumble



de a lemmingek sokszínű képességeit is – pl. lépcsőépítés, felfúrás, talajrobbantás, ejtőernyőzés – kombinálva alkalmazni. A mentésre mindig szabott idő áll rendelkezésre, valamint ki van kötve, hogy egy pályán hány lemminget áldozhatsz fel. A játéktól nem igazán voltam elájulva: a '90-es évek elején még szerettem, de mára már inkább lerágott csontnak érzem. A Move-os kezelést erősen fásasztónak találtam, 3D-s támogatást nem tudtam behozni.

A **tumble** című logikai játék egészen friss cím, a kollekció nagyjágyúja. Lényege, hogy a Move-irányítóval, mint egy csipesszel, fel kell emelni a geometriai alakzatokat, amiket a megadott szabályok szerint egymásra kell pakolni. A feladat lehet minél magasabb torony építése, vagy minél több építőelem egymásra pakolása. Nehezítésként később – többek között – bejöhethetnek a csúszós vagy tapadós felszínű, vagy különböző súlyú elemek, vagy akár a szabott időkorlát is. A tumble kiváló, bár nem igazán könnyű móka. A Move-irányítás tökéletes, a térkezelés abszolút király, a 3D-s kép pedig szuperül működik – bár még tovább nehezíti az amúgy sem egyszerű feladatokat, melyekbe könnyen beletörök a bicska.

Az **echochrome ii** a trió igazi ékköve! A vitán felül zseniális, méltatlanul kevés médiafigyelmet kapott game lényege, hogy



egy kartondobozban felállított terepre kívülről bevilágíts, mintha a Move „fagyi” egy zseblámpa lenne. A doboz hátfalán így megjelenik a felépített pálya árnyképe, amin egy apró árnyemberkét kell elvezetni a kijáratig. A pálya látképe a fény mozgásával manipulálható. Nehezítés, hogy magát az „exit”-et is a játékosnak kell felépítenie az árnyak variálásával, valamint minden speciális objektumot – pl. dobantók, átjárók, lépcsők – is saját kezűleg kell létrehozni. A stuff személyes kedvencem: lehetetlen, mekkora ötlet van ebben az apró programban! A Move-vezérlés perfekt, a 3D pedig komoly mélységet ad a térnek.

A gyűjtemény összességében 7 pontot ér.



AFTER HOURS ATHLETES

A PS Move-irányítás kapcsán gyakran találkozom azzal a tudatlansággal és/vagy rosszindulattal alapuló megálgatással, miszerint ez a periféria nem felnőttek játékosoknak való. Nos, ezt a PlayStation Networkös címekekből összeállított kollekciót itt célzottan a felnőtteknek szánták.

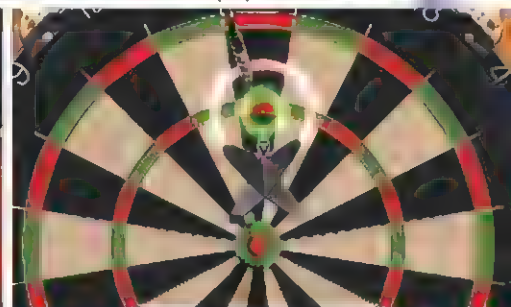
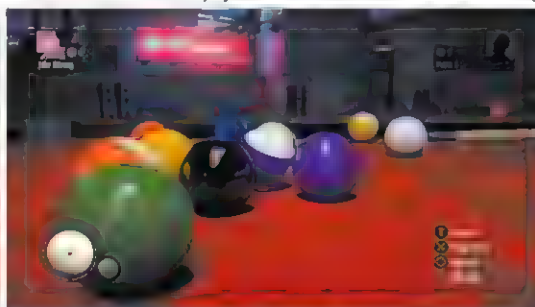
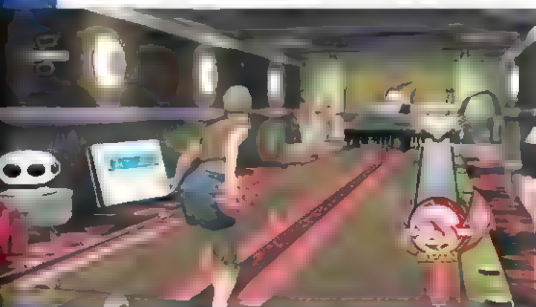
A PUMA Top Darts a célba dobás rajongóinak készült. A szoftver ismeri és használja a darts-ozás különféle szabályait. A Move-os irányí-

tás (bár a kontroller vízszintes kézben tartása kezdetben furcsa lehet) meglepően élethű, gyakorlatilag teljesen pontos dobásokra ad lehetőséget, főleg, miután a játékos kitapasztalta a fizikai hatásokat, pl. a röppályát. Társaságban teszteltem, óriási mulattunk vele. A 3D inkább nehezítette, mint segítette a pontosságot.

A Hustle Kings egy biliárdjáték, méghozzá az igényes fajtából. Ki kell emelnem baráti, egyszerű kezelhetőségét, amitől a virtuális biliárdozás valóban szórakoztató időtöltéssé válik. A Move-irányítás ennél a címnél nekem csak hátrányt jelentett (váltottam is

a hagyományos irányítóra), a 3D-jét viszont élveztem. Offline szingli módban sajnos szerintem túlzásba esik a gép (túl erős, csal), de a páros játék, vagy az online bajnokság mindezt kárpótol. Tetszik.

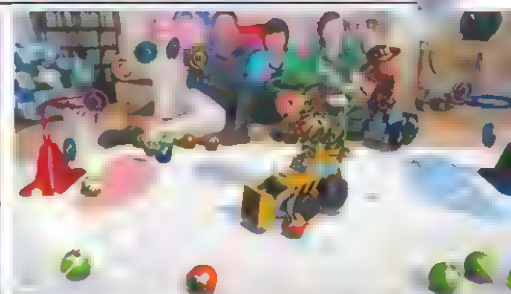
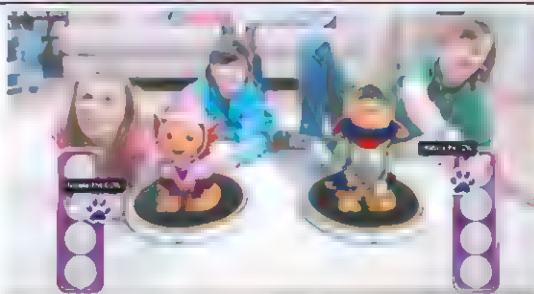
A trió legélvezetesebb tagja a High Velocity Bowling. Mind a Move-os gurítás, mind a 3D kiváló, páván működik, semennyire nem zavaró. Azonnal elsajátítható és érthető a gurítások mikéntje, pixelpontos a pozicionálás, még a tekerések, csavarások és villák kidobása is elsajátítható. Imádtam, társaságban főként. Ez a gyűjtemény 9 pontos, melegen ajánlom a harmincon túli playereknek.



EyePet & Friends

A modern kor egyik gyermekeknek szánt, találmánya a tamagocsi. Az eredetileg Japánból származó idea egy virtuális lényt – általában kisállatot – takar, amit valamilyen digitális készülék, például egy játékkonzol segítségével nevelhet a gazdája. Ennek playstationös változata az EyePet-sorozat. A legújabb rész, a Friends immár Move alapokkal (kötelező tartozék), sztereoszkópikus 3D-látvánnyal debütál. A szoftver nagyjából a 6-12 éves korosztálynak készült, kislányoknak és kisfiúknak egyaránt, bár tapasztalataim szerint a lányokat jobban lefoglalja. A képernyőn a háttérrel a PS Eye által közvetített játékszoba adja, és persze látható a player teste is. A kb. méteres játékkonzol generálja a szoftver a virtuális helyszínt, melyben a kis majomszerű, az animációs filmekben látottakhoz hasonlító kisállat ügyködik. A program a Move-irányítót követi, mint egy kezét vagy kezben tartott eszközt, ráadásul újdonságként egyszerre két állatka is adjusztálható benne

(ehhez kettő Move kell)



a társas játék során.

Miután a kis lény megszületett, indulhat a tényleges játék. Ebben gyakorlatilag minden megtalálható, amit egy élő állattal is meg lehet/kell csinálni: egy szkennelssel meg lehet vizsgálni, milyen kedve van, mennyire figyel a gazdára, éhes-e, szükség van-e fürdetésre, vagy esetleg egy kis testmozgásra. A szoftver gyakorlatilag minden, az állattal végzett cselekedetet figyel és értékeli, plusz érmékkel jutalmaz. Az érmékből aztán különféle kiegészítők – pl. ruhák és effélék – vásárolhatók, valamint ezekkel vehetők meg az ügyességi minijátékok, melyek a Friends állatbabusgatása mellett a gyerekek szórakozását biztosítják. Sokféle van belőlük, kezelésük is egyszerű, általuk a mókázás mellett még újabb érméket is lehet nyerni a vásárláshoz.

Ha megfelelő korosztály (nem túl fiatal vagy idős) kezébe adják, az EyePet kiváló időtöltés a gyerekeknek. A kis lény kifejezetten aranyos és szórakoztatóan viselkedik: felfelé a földre pakolt objektumokra, végigmegy az akadálypályán, nyimpog, do-rombol, reagál az érintésekre. Ha virtuálisan is, de valóban él. A remek dolog az, hogy tulajdonképpen a gyermekek mulatnak, mit hoz ki a szoftverből, hisz az egész game tökéletesen interaktív. A minijátékok jópofák, a pénzügyítés és vásárolgatás hosszú időre leköti a kölyköket. Emellett a

programba egy igen szerteágazó, a gyerekek kreativitását előtérbe helyező funkció is került, melyben rajzolhatnak (az ábrák meg is elevenednek!), színezhettek (a matricák és minták később használhatók), szóval kismillió módon eltölthetik az idejüket, akár egyszerre többen is, egymással versengve.

A Friends egyetlen kisebb buktatója, hogy a szoftver angol nyelven magyaráz, így a kezeléssel és irányítással kapcsolatos kezdeti nehézségek (a kölykök gyorsan tanulnak ám!) áthidalásához egy felnőtt útmutatása szükséges. Megnéztem 3D-ben is, szerintem nem tett hozzá az élményhez, a hagyományos kép jobb.

A játék mindent egybevetve 8 pontot tud. A Sony által biztosított doboz tartalmának további résztvevői pedig a következő négy oldalon találhatók.

Martin





Carnival Island

„Próbáld ki a játékokat, és fedezd fel a szigetet! Hozd vissza a varázslatot a karneválba!”

Happy Jack (jegyszedő)

A fent említett mézes-mázos szavakkal bátorít a szépreményű Jack bácsi, mikor e különleges vidámpark pénz-tárához lépek. Mivel névrokonát jól ismerem a whiskey-s üvegek címkéjéről, és jóban is vagyok vele, így azt gondoltam, hogy druszája sem hazudik a kassza, és a bajsza mögött gubbasztva. Egy kedves fiatal fiúnak és kislánynak köszönhetően már jegyem is van. Nem! Nem tőlük loptam.

A történet elején egy molón sétálgattak a kis huligánpaiként, ám egyszer csak eléjük sodort a szél két belépőt. Lótottak is, meg futottak is a sziget bejáratához, hogy azt átlépve vidámkodjanak és örömködjének. Jőmagam csak azért mehetek velük, mert a PS3 Move-rendszerén keresztül én felelek az ügyességükért. Még egy kedves állatkát is választhatok, amelyik aztán a kísérem lesz a sziget sokféle attrakciója közt bolyongva. Nem kis fejtörést okoz, hogy melyik lesz elég férfias hozzám: bús szemű póni, édi-bédi teknőc, pihe báránka, bamba panda, és bűvárucis halacska a felhozatal. Ez utóbbit végképp nem értem, hiszen a halak még puskával fenyegetve sem növesztenek tüdőt, de ennek itt mégis kell légzőpipa. Na de nem én vagyok a célcsoport! A Carnival Island kifejezetten gyermekek részére készült, és nekik tetszeni is fog!



érdemes felvenni az irányító csuklópántját. Ellenkező esetben jó eséllyel felavathattok egy televízió és mozgásérzékelő frigyből született műalkotást, amelyet onnan lehet felismerni, hogy a törött képernyőből egy Motion controller áll ki. Az üvegek után a kilövésre kész rakétákra dobálom a korongokat, azután a körben mozgó egyszarvú figurákra és így tovább. Ennél több gyűrűt még VIII. Henrik sem szórt el, pedig köztudottan hatszor házasodott. Egy idő után ráunok a korongdobálásra, és jobbra sétálok, ahol érdekes bowlingfeladatok várnak rám. Az egyikben különböző pontszámú mezőkbe kell betalálnom, a másikban egy félkarú rablót irányíthatok a pontosan helyezett golyókkal, de van, amelyikben négyzetekre osztott mezőkből kell egy piüsskigyó minden részletét kidobni. Csak ennyi? Ez így elég kevés...

Szerencsére többről van szó! Csak most veszem észre, hogy van itt egy térkép is, amelyre rábökve feltárol a sziget minden szeglete. A kezdő sétányról ellátogathatok az óriáskerékhez, a nagy fához és a világítótoronyhoz, amelyek mindegyikénél újabb kihívások várnak rám. Közel 40 különféle feladat található a szigeten, nyolc témába csoportosítva: gyűrűk, bowling, érmék, varázstükrök, céllövölde, célba dobás, békaugratás és labdadobás. Sajnos nincs elég hely mindet felsorolni, de a legtöbb már az elnevezése után egyértelmű. Talán a békaugratás szorul egy kis magyarázatra. Az attrakcióhoz érve meghűl a vér az ereimben, mert a békuci mögött megjelenik egy hatalmas kalapács. Megragadom a szerszámot, és aggodva kérdem magamtól: csak nem kell szerencsétlen kétéltűt agyonverni? Hála Istennek a békával békével bánok el. A kalapáccsal csupán egy irányzékra sújtok, majd a találat helyétől és erejétől függően a breki a tavirózsák közé ugrik. Szerencsés



esetben célhoz ér, de előfordul, hogy a vízbe pottyán. Minden sikeresen teljesített pálya után felébresztek egy szuperaranyos állatot, akik táncolnak egy kicsit, és azt is megtudom, mire vágnak a leginkább. Kiderül például, hogy a delfin odavan a baconért. Ilyet sem láttam még a National Geographic-on, de hiszek neki. Két minijáték között gyorsan be is térek az egyik ajándékboltba, amelyben meglepően széles a kínálat. Sajnos bacont nem találtam, pedig biztosan érdemes az állatkákat megajándékozni, így végül egy stramm vécépumpával távozok. Majd kiderül mire lesz jó!

Egy-egy játékcsoporton belül meglehetősen hasonlóak a feladatok, így a sziget a felfedezés és újdonság élménye után már nem kínál hosszú távú szórakozást. Felőtteknek semmi esetre sem. Azért mégsem keseredem el, mert a parti-mód meghosszabbítja valamelyest a játékidőt. Újabb kihívásokat ugyan itt sem kapok, de a meglévőket kipróbálhatom egy barátommal együtt. Sőt játszhatunk akár négyen is. A játék még azt is megkérdezi, hogy összesen hány Motion controllerrel rendelkezünk.

Ennyit kínált nekem a Carnival Island. Próbáltam megfogadni Happy Jack szavait, és varázslatot vinni a szigetre, de épp a sziget volt az, ami nem varázslott el. Az első 30 perc még élmény, a második félóra unaloműzésre jó, másfél óra után felejtős. De mint mondtam, nem én vagyok a célcsoport – a program 12 év alatt felhőtlen szórakozást nyújthat.

CARNIVAL ISLAND

6

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Magic Pixel Games
Multiplayer: 2-4 fős Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Szasa



A sok megpróbáltatás után Happy Jack beenged a szigetre. Végre! Sztori-és parti-mód villan az arcomba. Az elsőt választom, hogy végére járjak a történetnek. Örömmel nézek körül: vajon mi vár itt rám? Ott balra korongokat lehet dobálni! Először két pálya közül választhatok, de ha ezeket teljesítem, megnyithatok újabb kettőt-hármat. Később kiderül, hogy ez a teljesítésrendszer minden más minijáték-típusnál is így lesz. Szóval kezembe veszem a gyűrűket, és a Move „fagyijának” lendületes mozgásával próbálom az üvegek nyakára dobni azokat. És itt engedjete meg egy jó tanácsot! A Carnival Island tipikusan az a játék, ahol

Üdvözöllek Kedves Olvasó! Örülök, hogy felkerestél itt a 25-ik oldalon. Kapva az alkalmon, szívesen bemutatom Neked a Move Fitness című játékot. Mielőtt belekezdünk, foglalj helyet, dőlj hátra, és lazítsd el magad. De miket is beszélek... A PlayStation3 új mozgásérzékelős edzőprogramjához el kell hagynod a fotel kényelmét! Szóval készülj inkább egy jó kis testmozgásra. Gyerünk, gyerünk, semmi lustaság! Amíg bemelegítesz, engedj meg egy rövid előzményt.

Bemelegítés

A játék tesztelésében nagy segítségemre volt Kati, aki nagyon csinos, nagyon segítőkész, nagyon kisportolt, és szerencsére hetek óta nagyon a barátnőm. Hetente ötször 8km-t fut, így kimondottan edzésben van. Kati hatékony közreműködésével két kérdésre is választ kaptam. Egyfelől megtudtam, hogy hasznos és érdekes lehet-e a játék a kifejezetten aktív életvitelhez szokottak számára. Másrészt az is kiderült, hogy milyen egy konzolokat addig hírből sem ismerő lány első találkozása a PS3-mal.

Gép bekapcsolva, Move feltöltve, lemez berakva... Minden adott volt tehát egy jó kis teszteléshez. Az első lépés ugyanaz, mint más hasonló játékoknál. Meg kellett adni a nemet, életkort, súlyt és magasságot. A menüből azonnal kiderült, hogy mindenki megtalálja az igényének megfelelő edzésfajtát az átgondoltan csoportosított típusokból. Izomnövelés, zsírégetés, cardio-edzés, állóképesség javítása, illetve változtatható hosszúságú és intenzitású edzésprogramok biztosítják, hogy a megjelenő üszógumiból kockahas legyen. Az utóbbiak esetén a pár napra leosztott átmozgatástól a több hónapot felölelő edzéstervig sokféle lehetőség elérhető. A játék természetesen fokozatosan növeli a nehézséget, és számon tartja az elégetett kalóriákat is. Kati lelkesen válogatott a menüpontok között, ahogy az első percek bizonytalansága után hozzászokott a Move irányításához. Végül rábökött a zsírégetésre, és... és ekkor jött a meglepetés... Kiderült, hogy a Move Fitness csakis két Motion kontrollert csatlakoztatva hajlandó feltárni a tartalmát. A fene se gondolta. Mivel jómagam egyetlen ilyen irányítóval rendelkezem, csak a menüig jutottunk. Kétségbeesetten üzentem az egyetlen embernek, aki segíthet. Akire mindig számíthatok. Aki a

problémák fölött áll. Ő Bójtli. A főszerkesztő úr a nagyformátumú emberek higgadt-ságával közölte, hogy másnapra megoldást talál. De addig sem kellett várni...

Cardio

Hirtelen eszembe jutott, hogy lakik a közelben egy haver, akitől kölcsönkérhetek egy Move-irányítót. El is mentünk hozzá. A cimbora olyan nyolcemeletes lakóparkban él, amelyből a befejezés előtt kispórolta a liftet a kivitelező, ezután pedig cserébe még fel is szívódott. Pereskedés és lépcső azért van, így nekilódultunk. Kati persze kette-sével szedte a fokokat a rögtönzött cardio-edzésen, én pedig valahol a 6. és 7. emelet között határoztam el, hogy kimerültségre hivatkozva a lépcsőfordulóban éjszakázom. Végül felértem, de a sok mozgással járó teszt lehetőségét immár teljes egészében átadtam barátnőm számára. Hazatérve Kati becsület-tel kipróbált mindent, én pedig örömmel jegyzeteltem.

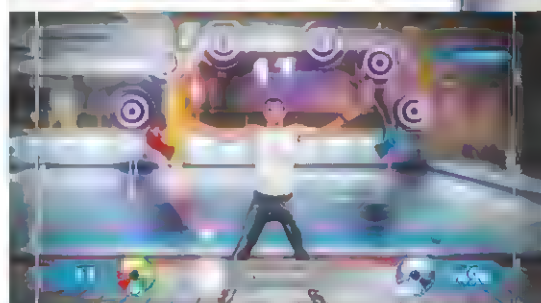
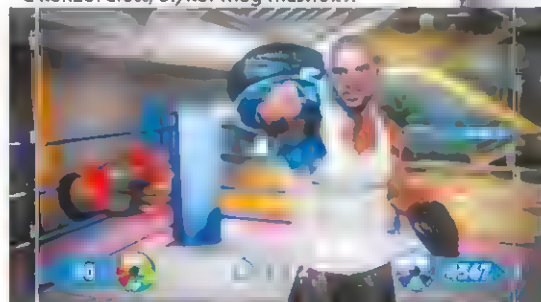
Izomnövelés

Ha nem is feltétlenül az izmait, de cége hírnevét mindenképpen növelni próbálta Martin Sahlin, a Coldwood Interactive játék-designere. Az úriember ugyanis dagadó mel-lal, büszkén feszítve mesélt új alkotásukról egy interjúban. Elmondása szerint a Move Fitness szakít az edzőprogramok eddig megszokott sémájával. Alkotásuk egy megújult élményt kínál, amely ötvözi a fizikai feladatok minden előnyét a színtiszta játékelmény-nyel. Kiemelte a két kontrollerre fejlesztett irányítást is, amely lehetőleg követi a játékos minden rezdülését. Be kell vallanom, hogy szavai közel állnak a valósághoz. Nehéz ugyanis eldönteni, hogy edzésprogrammal kiegészített minijátékok összességével, vagy egy komoly és hatékony fitnesszprogram játékos megvalósításával állunk szemben. Az

ötvözet tehát remekül sikerült. Kati bele is mélyedt a játékba, és az kifejezetten tetszett neki! Először kiválasztott a négy felajánlott személyi edző közül egyet, aki ezután elkísérte, és tanácsokkal látta el minden feladatnál. Van itt minden, kérem szépen. Lehet bokszzsákot püfölni, üvegtáblákat törni, sokat guggolni és nagyokat ugrálni, tesztábut ütlegelni, szamuráj karddal darabolni, vagy éppen kosárlabdát dobálni. Az edzéstípusok legtöbbször a fejlesztők kedves kis ötleteket találtak ki. Katinak éppen az tetszett a legjobban a játékban, hogy „nem unalmas és egyhangú edzéseket kell végigcsinálni, hanem apró kis élményekkel dústított szettekkel”. Magam sem mondhattam volna szebben. Ezért tud a Move Fitness egyszerre játék és edzőprogram lenni. Persze egyszer mindenre rá lehet unni, így ezekre a minijátékokra is. De tény, hogy ha tisztes-séggel elvégezzük a feladatokat, akkor azok alaposan megmozgatnak, és még élvezni is fogjuk.

Nyújtás, levezetés

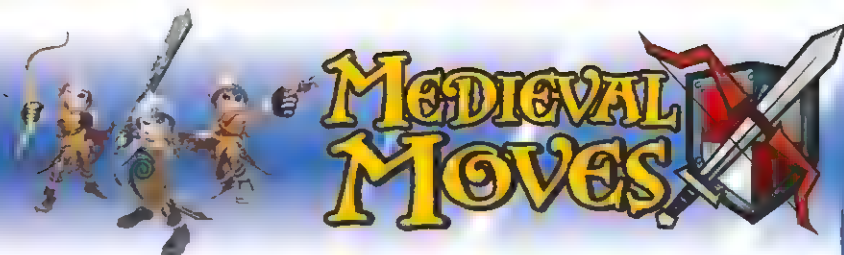
Már csak egy válasszal maradtam adós. Tetszhet-e egy konzolmentes életből érkező lánynak egy PlayStationnel töltött délután? Természetesen igen. Kati kifejezetten élvezte a tesztet, és nem gondolta, hogy ilyenek is lehetnek a játékok. Persze talán mást mond, ha egy kis Gears of War 3-zelejtőt kap, de egyelőre maradunk a testmozgásnál. Olykor a konzol előtt, olykor meg máshol...



MOVE FITNESS

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Coldwood Interactive
Multiplayer: nincs
Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

Szára



Kedves olvasók! Örömmel számolhatok be róla, hogy exkluzív interjút készítettem Edmunddal, a hamarosan megjelenő Medieval Moves főszereplőjével. A fiatal hős kizárólag a Konzol Magazin kérdéseire válaszolt, és beavatott minket néhány titokba a játékkal kapcsolatban. Hallgassuk szavait!

Kedves Edmund! Köszönöm, hogy időt szántál az interjúra. Kérlek, mesélj róla, hogyan kerültél a játékba?

Még nincs két éve, hogy a Zindagi Gamestől felhívtak, és beszámoltak új alkotásukról. Végig azt hajtogatták, hogy tökéletesen illik hozzám a főhős karaktere. Mivel korábbi játéku, a Sport Champions nagyon tetszett, így örömmel vállaltam a szerepet.

Honnan ered a játék címe?

Nos, a cím gyakorlatilag mindent elmond a programról. A Medieval a középkorra utal, mert e sötét időszakban játszódik a történet. A Moves kifejezés pedig elárulja, hogy a PS3 mozgásérzékelő rendszerére hangolt irányítás alaposan megmozgat.

Kit alakítasz, és miről szól a történet?

Szerepem szerint a koronaherceg vagyok, azaz a trón várományosa. Minden csupa kellem és báj a királyságban, az alattvalók boldogan élnek. Ám egy nap feltűnik a gonosz Morgrimm mágus, aki egyébiránt remekül alakítja az antihős szerepét. Szóval színre lép az álnok varázsló, romba dönti a birodalmat, és a féltve őrzött Kapukövet is magának akarja. És ez még nem minden! Engem is csontvázvá változtat! A történet java részében így jelenek meg, nem kevés munkát adva ezzel a sminkmestereknek... vagyis izé... a grafikusoknak.

Végül győz az igazság?

Szasa, kérlek... (nevet) Nem árulhatok el mindent! De annyit elmondhatok, hogy Edmund nagy jellemfejlődésen esik át, és igazi hős válik belőle. Ám addig hosszú utat kell megtennie. Rengeteg harc, dühös csontvázak, kardvívás és megtermett főellenfelek várnak rá. Sikátorokban, piactereken, háztetőkön kazamatákban, csatornáknak és számos más helyszínen folyik a küzdelem. A karakterem egyébként megőrzi humor-



érzékét még akkor is, mikor csontvázvá válik. Edmundról átkereszteli magát Deadmundra. Haláli szójáték nem?

Említetted, hogy rengeteg harc van a Medieval Moves-ban. Milyen fegyverekkel küzdesz?

Lelkiismeretesen, sok tréninggel készültem a szerepre, amelyek során jó pár fegyver használatát elsajátítottam. Megtanultam a kardforgatást, pajzsral védekezni, remekül bánok az íjjal, és még dobócsillagokat is bevetek. Ja, és van egy kilőhető kampóm is, amellyel könnyedén feljuthatok a magasabb helyekre.

Ez tényleg elég sok eszköz. Bonyolult volt megtanulni a kezelésüket?

Egyáltalán nem! Bátran állíthatom, hogy jól eltalált az irányítás. Ezt a játékosok is megtapasztalják, ha kezükbe veszik a Motion kontrollert. A kardvíváshoz csak megfelelő ütemben kell suhintani a „fagyival”. Íjhasználat esetén a T-gombot lenyomva elég váll fölé tartani az irányítót, mintha a tegezbe nyúlnál nyilvesszőért, majd ismét előrelendítve a kezdet célozhatsz és löhetsz.

A dobócsillag szórásához pedig laza csuklómozdulat szükséges, mintha frizbit dobna. Kis gyakorlás után rá lehet érezni a megfelelő erőre és irányzékra. Egyedül a tejívással akadtak problémáim.

A tejívással? Ezt most nem értem...

Ohh, bocsánat! Elfelejtettem említeni, hogy játékbeli karakterem sok sérülést szerez a csaták során, de a pályákon fellelhető tejjel ezek orvosolhatóak. Mindössze a Move irányítót kell a szádhhoz emelni, mintha egy üvegből innál, és Deadmund is azonnal iszik. Pontosabban épp az a gond, hogy nem azonnal. Ezt a mozdulatot nehezen érzékeli a rendszer, pedig olykor jól jönne a gyors gyógyító tej a harcok hevében.

Mondanál néhány szót a díszletekről? Milyen a technikai megvalósítás?

Ha egyetlen szóval kellene összefoglalnom, azt mondanám: kedves. Biztosan láttál már szebbet és jobbat, ehhez a játékhoz mégis passzol. Igaz, hogy a történet a középkorban játszódik, de a rajzfilmeket idéző grafika, az erős színek, éles kontúrok inkább egy mese hangulatát adják vissza. És ez így van rendjén, hiszen a Medieval Moves elsősorban a gyermekeket, vagy a csemetéikkel együtt játszó szülőket célozza meg. Azért még a harcedzett Battlefield- vagy Modern Warfare-veteránok is eltölthetnek vele néhány órát. Ma már nem számít hatalmas technikai újdonságnak, de érdemes megemlítenem, hogy a játék sztereoszkópikus módot is kapott. Így a 3D-tévék tulajdonosai a térbeli élményt is választhatják.

Kedves Edmund! Köszönöm az interjút!

Én is köszönöm a lehetőséget. Jó olvasgatást, és persze jó játékot kívánok minden kedves Konzolt olvasónak!



MEDIEVAL MOVES

6

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Zindagi Games
Multiplayer: 2 fő Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Szasa

Start the Party!

SAVE THE WORLD

TESZT

START THE PARTY!: SAVE THE WORLD

X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

A mozgásérzékelős programok piacán a PlayStation Move kínálata a lehető legszélesebb spektrumot öleli fel. Aki valóban gerjed erre az irányítási formára – és az általa prezentált, a hagyományostól eltérő játékelményre –, az más konzolon nem talál ennyiféle stílusú címet, melyek között gyerekeknek, tinédzsereknek, sőt felnőtteknek, kezdőknek és haladóknak célzott játékok is akadnak szép számmal. Bár a legtöbb Move-os szoftver rendelkezik multiplayer-opcióval, azért van egy kategória, amit egyértelműen „partijátéknak” lehet aposztrofálni, hisz könnyed, áldásos hatásukat akkor fejtik ki igazán, ha egy baráti társaság, vagy egy család szórakozik velük.

A Sony Move-os programcsaládjának központi eleme a 2010-ben debütált Start the Party! volt, mely, mint az a címből is egyértelmű, egy olyan partijátékos kollekció, ami több, egyszerűbb minijáték felsorakoztatásával teremtett remek buli hangulatot. A StP! a grafikáját és irányítását tekintve is az egyszerűbb, funkcionális megoldásokra törekedett, hogy minél könnyebben, minél felhőtlenebbül, bárki által ugyanolyan problémamentesen legyen élvezhető. Hozta is ez elvárható szintet, minden gond nélkül. Most 2011 év végén megérkezett a folytatás, Start the Party!: Save the World címmel.

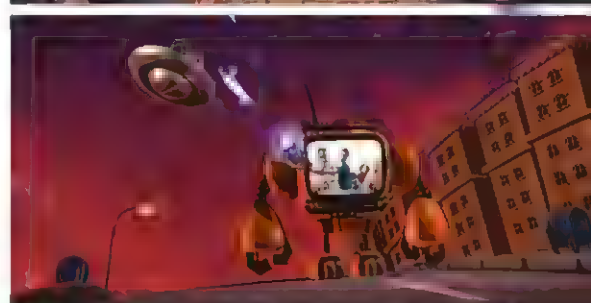
„Save the World”, azaz „Mentsd meg a világot!”. A második epizód alá ezúttal sztorit is pakoltak a fejlesztők, akik egyébiránt nem ugyanazok, mint az első game esetében. A szitu antihőse Dr. Borzasztó, aki a Föld elpusztítására, és az emberek terrorizálására tette fel az életét. Hogy őszinte legyek, az alapfelállítás számomra eleve kicsit meglepő, ugyanis a lemezen található húsz különböző minijáték majdnem mind arról szól, hogy valahol – égen, földön, vagy akár a víz alatt – katasztrófa helyzet van, így a játékoson, vagy játékosokon múlik a szerencsétlen és nyomorult delikvensnek sorsa.

Érdekes belegondolni, hogy ha az ember a kölkeit játszatja, vagy velük mókázik, neadjisten a szalonspicces haverjaival örülködik egy buliban, vajon sipákoló embereket akar-e megmenteni, vagy inkább valami vidám stuffal



bolondozni? A StW témaválasztását annak ellenére öngólnak érzem, hogy maga a tálalás gyerekes – bár semennyire sem vicces. A húsz választható game-et 1-4 player üzheti felváltva (minimális mértékben bele is lehet szólni egy másik irányítóval a többiek ügyködésébe, de ez bezavarás, nem pedig segítség). A játékmódok terén mindössze kettő lehetőség áll rendelkezésre: a Free Play, ahol szabadon lehet próbálkozni egy adott időintervallumban, és a Survivor, ahol minél hosszabb ideig kell kitartani, hibázás nélkül. A végcél mindig a legjobb pontszám elérése. Sajnos, ahogy a témával, úgy a megvalósítással is akadnak súlyos problémák. Miután egytől egyig az összes opciót kipróbáltam, nagyjából az jött le, hogy a játékok egyharmada csapnivaló, egyharmada a funkcióját betöltően közepeszerű, és csak a maradék egyharmad az, ami valóban élvezetes. Nagyon tetszett, amikor futószalagon érkező robotokat kellett összeszerelni, vagy a halakat/búvárokat csónakba menteni, sőt frankó volt a lövöldözés is az ufókra, de azonnal agyonvágta a kedvem, amikor a képernyőre rajzolva kell meteorokat kivédeni, vagy egy hajóról vízbe ugráló matrózokat bezsákolni.

De hol a hiba? Elsősorban az irányításban, másodsorban az eltűzött sebességben. Nehezen tudom megérteni, hogy egy olyan pixelpontos periféria esetében, mint a Move, mely számos alaklommal bizonyította már, hogy 100%-os, milliméterre pontos lekövetésre képes, miért kell olyan megoldással találkoznom, hogy az egyébként tökéletesen bekalibrált kontrollert egy-egy alkalommal a padlóba(!) verem, ha el akarok kapni valamit, máskor meg a rendelkezésre álló kb. négy méter széles sáv is kevés(!) arra, hogy sikeresen elvégezzem a feladatokat? A StW tehát kezelését tekintve időnként elég gyatrán muzsikál, és ehhez még hozzájön igen puritán, mondhatni buta látványvilága is. A játék egészére az önfeledt szórakozás helyett az idegbeteg sietség és kapkodás a jellemző. Van olyan pálya, ahol mondjuk



űrhajókat kell elemenként felépíteni, de az egész menet mindössze egy perces lehet, így mire belejössz, már gyorsan vége is. Űz, hajszol és presszionál a szinte mindig kellemetlenül szűkre szabott időkorlát, amibe még egy felszabadult nevetés, vagy a társaság felé vetett vicces komment sem fér bele, mert a képernyőn elmebeteg módon peregnék az események. Sajnos nem tudok sok jót mondani a játékról. Jó lett volna szeretni, de nekem nem sikerült. Inkább ideges lettem tőle, minthogy kikacsolt volna. Ami jó benne, az önmagában nagyon kevéske.



START THE PARTY!: SAVE THE WORLD

3

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Supermassive Games Ltd.
Multiplayer: 2-4 fő Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Martin

Ágyügolyó futam!

Jack Rourke szerencsés ember. A maffia szeretné eltenni láb alól a tartozásai miatt, és bár ritkán, de van, aki az ilyen helyzetekből is megmenekül, Jack pedig az ilyen emberek közé tartozik. Sőt! Épp megússza a kivégzését, máris a segítségére siet egy ismerőse, Sam, a vörös hajú lány, aki felvázolja neki az egyetlen lehetőséget a túlélésre. Illegális verseny, keresztül Amerikán, San Francisco-tól egészen New Yorkig, a feneke alá tolt csúcskategóriás autókkal, Sam pedig még a nevezési díjat is állja.

„Amerikai Vakáció”

Az elképzelés jó, ennek megfelelően az egész játék erre a versenyre van felfűzve, ami így egy látványos tájakon zajló ámokfutást eredményez a két part között. A The Run főleg a tavalyi Hot Pursuit által lefektetett alapokból merít, gondolok itt az autók viselkedésére, a használható, bevethető segédletekre, és az összehatásra – ami jó volt, jó most is. A Black Box csapata Idén a játékmenetet megspékelte különféle akcióelemekkel, filmes hatást kölcsönöz betétekkel. Ezeknek egy része a már korábbi beszámolóinkban (E3, GC) ismertetett átvezető jelenetekben ölt formát, melyeknek egy hányada interaktív-tást is kapott, vagyis a képernyőn felvillanó gombok nyomkodásával lehet ezeket a részeket átvészelní. Szerencsére kevés ilyen van, és furcsa is, amikor a repesztésből átválva hirtelen kombinációkat kell bevinni menekülni, verekedni.

Az úton emellett sok esemény történik, melyek lehetnek a természet, a maffia, netán a riválisaink által kiváltott nemkívánatos helyzetek, csakugy, mint a rendőri aktivitás. Relative jó ritmusban váltakoznak az akciójelenetek, mint ahogy a versenytípusok is (hagyományos menet, menekülés, túlélés, párharcok a riválisokkal, időfutamok), amiktől ez a grandiózus „sprint” nem igazán fullad monotonításba. Szívesen sorolnám még a pozitívumokat... amik lassan elfognak. Elsőre minden jó lesz és új, s nem eme tény evidenciája miatt, hanem mert a nem hagyományos értelemben vett jelenségek, vagyis az ellenfelek, a rendőrök viselkedése, és a forgalom kivételével minden akadályozó elem, illetve esemény előre letárolt, scriptelt. Ha valami nem sikerült, vágj neki újra, és a lökdösődést kivéve minden ugyanúgy, ugyanakkor fog megtörténni, még a rendőrei se állítják máshová a blokádot. Ennek a rendszernek köszönhetően lett értelme az ellenőrző pontoknak, ugyanis egy-egy bukta után ide dob vissza a gép, ami a „reset”-számunkat csökkentí (kvázi élet, vagy idő-visszatekeres). Szó se róla, valóban feszültebbé képes tenni a játékot ez a rendszer (az „újraéledések” száma nehézségi szinttől függően változik, normál fokozaton öt van versenyként), ám a pályadesign ezt többször is rendesen bosszantóvá teszi. Egy futam adott esetben arról szól, hogy előzz meg adott számú ellenfelet, kerüld el a forgalmat, az akadályokat – melyek a tempó miatt szinte reflexjátékká teszik az egészet –, és maradj az úton. Utóbbi teljesen jogos: lenne, ha

nem lenne dugig a játék szivatós, beláthatatlan kanyarokkal, kis tereptárgyakkal, melyek vagy törnek, vagy mi lapulunk tőlük palacsintává – és nem arról van szó, hogy az ember egy táv nagy részét a susnyásban töltse, vagy csaljon, hanem arról, hogy apró, fogható, visszahozható hibák esetén is automatán beránt a gép, esélyünk sincs szépitni... puff, egy reset elszállt. A riválisokkal az interakció minimális, többnyire ők csinálnak velünk valamit, ezekből se ártott volna több, akár a mi kezdeményezésünk által.

További gond az, hogy ez az amerikai utazás nagyon rövid: ha valaki rendesen nekiül, egy délután alatt keresztülszeli az Egyesült Államokat (a töltést és visszatekerést nem számítva két óra alatt letudható a táv), s a már ismertetett okok miatt az újrajátszási faktor nem éppen magas. Akciódús elemek, „izfokozók” garmadája teszi látványossá és felejthetetlenné az utat, ez tény, ámde igencsak jól jött volna már alaptól az alternatív utvonalak betervezése, ami alapján többféle ágazó szakaszok jól balanszírozott kombinációjával lehetett volna variálnunk. A fejlődés, mint olyan, manapság szinte semmiből se hiányozhat. XP-t minden játékmódból kapunk, ami a





már ismert funkciókat nyitja meg, vagyis a nitrozás, a szélárnyék használata, de még az, hogy veszélyes, vagy épp profi vezetésért extra tapasztalati pontokat kapjunk, az is mind bizonyos szintek után nyílik meg. A továbbiakban a fejlődés új autókat, a játékbeli profilunk cslnosításához ikonokat, háttereket takar, illetve a sztoriban nyílik meg a másik opció, a Challenge Series, ahol a már ismert pályákon kell különböző kihívásokat teljesíteni, medálokért és autókért cserébe. Ez a szegmens önmagában hosszabb, mint az alap kampány (szavatosság kitolva), s ami mellett rossz pont: ez a két offline játékmód van csak, holott manapság más autós játékokban ennél sokkal több lehetőséggel kecsegtetik az embert.

Online jobb a helyzet: különböző ún. „Playlist”-ekből válogathatunk (pl. Supercar Challenge), ezek tartalmáról szavazhatunk, illetve a The Bonus Wheel a győztesnek extra jutalmakat is ad, misztikus autók is beletartoznak. A várakozás is a multé, egy éppen futó versenybe is beszállhatunk, igaz, az utolsó helyre raknak, de közel a többiekhez. Mindezt áthatja az Autolog már jól ismert intézménye, a szokásos statisztikákkal, megosztható eredményekkel, fotókkal, ám a barátaink idejét egy adott pályán való időben

viszonyítja a rendszer a mi aktuális teljesítményünkhöz, ami arra sarkallja az embert, hogy jobban odalépjen. Ez apró, de jó, ösztönző ujtítás. Nemkülönbön jó mérce arra is, hol veszítünk sokat, hol lehet egy levágás, rovidítás stb.

A fejlődés tehát a játékon belül egységes, az autókat (amikből igen szép mennyiség sorakozik fel) több részlegről oldhatjuk fel. Pénz nincs, tehát a tuning ugrott, bár ezt a The Run szabályai önmagában adják. Ami talán zavaró lehet, hogy a netes részen kívül mindenütt kötött, melyik teljesítménycategóriából csemegézhetünk. A megkötések a járműpark egyes részeire is érvényesek, nem használható minden mindenütt, valamit csak online, a hajszában, vagy a Challenge-ben lehet. Sőt a The Run alatt csak és kizárólag (ha a sztori nem követeli meg) a benzinkutaknál válthatunk. Ezek az ut mentén vannak, vagyis valós időben kell figyelni rájuk, majd kvázi berepülni. Ekkor ugyan minden megáll, ám a csere ettől még körülményes, és akármennyire gyorsan vsszatölt minket a pályára a gép, kicsi, de mérhető idővesztéssel jár az akció. Kis segítség lehet (felismerni a színeiből), hogy bár a kijelzőn alig látható a jelzés, ha Shell kutat látunk, oda száguldjunk be a váltásért. A nafta tuti V-Power, csak győzzük kihasználni ugyebár. SMART pont ellenben nem jár érte, kár azokért az „ingyen” hamburgerekért.

Az árkád jelleg ellenére a verdák különböző kezelhetőségi csoportjai valóban érezhetőek, de többnyire csak hátráltató eltéréseket tartalmaznak. Hátráltat, mert a tempó eszeveszett, így egy az aszfalthoz préselt kocsival nagyobb eséllyel nyerünk, mint egy zabó-látlanabbal, farolósabbal,

lomhábbal. A körülmények pedig, mint már mondtam, jócskán megkövetelik, hogy a tapadás csak egy legyen a sok közül, amire figyelünk kell, nem egyszer lesz szó szerint káosz a képernyőn.

Más aspektusaiban vegyes összképet fest a The Run. A hollywoodi hatáshoz jó vágás, igencsak eltalált zenei aláfestés, és hangeffektek társulnak, ám az animáció, és maga a vizuális szemtáplálék összessége már hagy némi kivetnivalót maga után. A Frostbite 2-motor jó szolgálatot tesz (főleg, hogy a Battlefield 3-hoz szánták), szó se róla, és nagy dicséret jár, amiért Amerika megannyi csodás, látványos táját, arcát ismerhetjük meg, különböző időjárási körülmények között. Akarva akaratlanul beugrott pár kellemes emlék, mivel sok helyszín emlékeztet a korábbi részek jellegzetes pályáira, legyen az az NFS 3-ból, illetve főként a HP2- (PS2), Underground- vagy Carbon-epizódokból. Egyedül a városok azok, ahol a legjobban kiütözkönek a hibák: a néhol gyengébb minőségű textúrák, az elnagyolt kidolgozottság főképp itt érhető tetten.

Akármennyire jellemzik hibák és hiányosságok az őszi NFS-t, és akármennyire is értetlenkedésre ad okot az, hogy ezen mi készült három évig, a kampány nyomot tud hagyni az emberben. Én a The Runtól többet vártam. Szerintem a koncepció jó, noha a scriptelt részeket kiválthatná itt-ott egy jobb AI, emiatt egy hosszabb folytatást is szívesen látnék, mert ez a fajta hajsza nagy ötle. Jóhet Európa!

NEED FOR SPEED: THE RUN

6

Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **EA Black Box**
Multiplayer: **nincs** Online: **2-8 fős**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

RBaly

TESZT

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS

CALL OF DUTY MW2

Best of Call of Duty

Férfi és nő. Annyira hasonló, és némileg mégis más. Illetve némileg is. Bár az egyenjogúság kivívása óta, valamint a megállíthatatlanul terjedő népbútító eszközöknek köszönhetően a határok egyre jobban elmosódnak látszódnak, azért vannak olyan „apróságok”, amelyek különbséget tesznek közöttünk. Ezek közé tartozik többek közt, hogy rajtunk, a hímnem képviselőin nem mutat olyan jól a tanga, a harisnya, meg a túsarkú (sok egyéb mellett), illetve az, hogy egy férfi soha nem mondana olyat, hogy „olyan depl vagyok, hogy mindjárt öngyíleszek”, ahogy azt sem, hogy „ajcsi”, „uncsi”, és hasonlózó társai. Aztán ott van még az a különbség is, hogy ha virtuálisan vagy fizikálisan a kezünkbe kerül egy lőfegyver, akkor azt használni is szeretnénk. Talán mindez arra vezethető vissza, hogy mindannyian a domináns hímek akarunk lenni a saját kis szemétdombunkon. Ha háborút nem is indítanánk ezért, és az erkölcs elfojtja állatias ösztöneinket, azért pacifistább megoldások is léteznek, mint például a huszadik, és még inkább a huszonegyedik század forradalma: a videojáték. Mi vagyunk azok, akik évente simán megveszünk egy katonai shootert, és azok, akik órákig, napokig, hónapokig rójuk a virtuális csatamezőket, hogy online ellenfeleket keressünk, akiknek legyőzésével bizonyíthatjuk: mi vagyunk az a bizonyos egyetlen legény, aki talpon van a vidéken. Asszonyaink? Persze, van olyan nőstényállat, amelyik éjjel-nappal valamelyik katonai FPS-t nyomja, de az átlag nem ilyen.



Barátnőm például utálja a stílust. Nem a fegyverekkel, nem a lövöldözéssel, hanem magával a háborúval van baja, legyen szó virtuálisról, vagy valódiról – a sok szenvedés és halál miatt. Így van ez rendjén, és bár igazat adok neki, én minden évben várom az aktuális megjelenéseket ebben a műfajban. Mert mélyen belül ott van a démon, ott van a vadállat, amely ki akar törni, amit meg kell etetni. Az eladások pedig azt mutatják, a többségünk ugyanígy van ezzel, éppen ezért nem volt meglepetésszerű a hatalmas összecsapás, amely az EA, és az Activision üdvöskéi között zajlik le ebben az évben. A Battlefield után egy héttel a Call of Duty-franchise is megújulni látszódik a nagy bankrobbantás reményében, a kérdés már csak az, hogy mindebben sikerrel jár-e.

A Modern Warfare harmadik részének sztorija pontosan ott folytatódik, ahol az előzmény abbamaradt. Makarov és apró kis csapata továbbra is kavarja a bili tartalmát, ami olyan jól sikerül, hogy globális szinten folynak a harcok, méghozzá rengeteg áldozat életét követelve ezzel. Kezdsznek egyből New Yorkban, a Fal utcánál tapasztalhatjuk meg, milyen lenne manapság egy ilyen összecsapás. Szinte levegőt venni sincs időnk, annyira

intenzív a harc a bevezetőben. Minden robban, minden omlik mindenfelé. Fejünk felett rakéták és gépek húznak el, kormos füst rontja a látási viszonyokat, a hatalmas üvegtoronyok, felhőkarcolók megcsönkített romjai intő jelként magasodnak előttünk. Az első tízpercek ámuldozással telnek el, miközben figyelem a környezetet, és rush-módba kapcsolva sorra szedem le az ellent. Azután a víz alatt találom magam, ahol egy hatalmas tengeralattjárót lékelünk meg egy kis robbanóanyaggal. A felszínre bukkanó fémóriást belülről is sikerül megsemmisíteni, miközben a légénységet nagy alapossgal tesszük hidegre – vissza ki a vízre, ahol szembetalálkozom a trailerben már látottakkal: hajók robbannak szét, vagy tűnnek el a mélyben, süvítő rakéták szedik le célpontjaikat, miközben egy motorcsónakban száguldozva igazán aprónak kezdem érezni magam, és azon gondolkodom, hogy élőben már biztosan túl lennék egy nadrágcsérén. Már ha még élnek.

Kis váltás, és jön a nagy csavar, avagy a személyiségcsere, amelynek segítségével az orosz elnök egyik testőrének bőrébe bújok. A repülőgépet támadás éri, így társaimmal a főnököt, meg a lányát védem, amit kicsit megnehezít az ide-oda rázkódás, arról nem

is beszélve, hogy még egy a levegőben repkedve lezajlott pisztolypárbaj is vár rám, ami azért nem mindennapos élmény. Ám a gépet nem sikerül megmenteni, ezért pár percen belül kóvályogva térek magamhoz a lángoló roncsok közt, az éjszaka közepén. Mindenhol a gép darabkái, mindenfelé holttestek és sebesültek. A keresőhelikopterek reflektorainak fényében pedig megpillantom az ellenséget – nincs idő a pihenésre, vagy arra, hogy összeszedjem kicsit magam. Menni kell, teljesíteni a feladatot.

Mindezek után jön Anglia, megtapasztalhatjuk a vegyi fegyverek borzalmas hatásait, ellátogatunk még többek közt Párizsba, Oroszországba, miközben ikonikus építményeket tipornak a földre az emberéletet, erkölcsöt, és tisztességet hírből sem ismerő talpak. Az ellenállók oldalán harcolhatunk, akikkel az utcákon átrohanva azt érezhetjük, egy falkában vagyunk, és igaz ügyért harcolunk. Egyéb helyszínekre látogatunk el, és tulajdonképpen bejárjuk a világot – persze mindezt tesszük úgy, hogy a tempó csak nagyon ritkán lassul be egy kicsit, így a Modern Warfare harmadik részéről elmondható, hogy a megfogyatkozott Infinity Wards, és a Sledgehammer Games gyermeke (amelybe



besegített itt-ott a Treyarch, a Raven, és a Neversoft is) minden eddiginél nagyobb kalandba rángatja bele a játékosát. Egy igazi adrenalin-bombába, amely nem enged, amely nem hagy nyugodni, amíg a normál fokozaton nagyjából négy és fél, nehezebb beállítások mellett pedig kábé öt-hat óráig kampány végére nem érsz. Szólnak a fanfárok, no meg a heroikus dallamok, amelyek Hans Zimmer (A szikla, A sötét lovag stb., többek közt a MW2 muzsikájával, ami vissza is köszön) és Steve Jablonsky (Transformers, A sziget, Gears of War 2-3) stílusában keresik libabőrt okozó útjukat a hallójáratainkban – Brian Tyler, a Végő állomás zeneszerzője ismét jó munkát végzett. Embereink hangját olyan sztárok adják, mint a megszokott Bill Murray, Kevin McKidd (aki a Trainspottingban szerepelt, rossz ember nem lehet), vagy éppen Idris Elba. Tulajdonképpen úgy tűnhet, minden abszolút összeáll, hiba még csak nagyítóval keresve sincs az összképben, ám sajnos csalódást fogok okozni: a fejétől büzik a hal, és ez a MW3 esetében nagyon is igaz.

Az Activision ugyanis annyira belekényelmesedett a CoD-széria sikereibe, hogy úgy tűnik, a recepten nem is akaróznak változtatni. Értsd úgy, hogy semmiben. Az hagyján, hogy összességében jól néz ki a program, ám az alatt mégis egy agyon toldozott-foltozott grafikus motor fut már hosszú évek óta. Az is hagyján, hogy a mesterséges intelligenciára ugyanennyi ideje nem futotta a fejlesztőktől – ahogy mindig, ellenfeleink és csapattársaink droid módjára tüzelnek, bujkálnak és futkároznak, amíg meg nem indulunk a cél felé, sőt arra is képes ez a bájos kis banda, hogy az utcán sokadmagammal haladva azt vegyem észre, hogy az egyik sarokba szorult ellenlábás simán elálldogál a mellette elszaladó kábé öt-tíz baráti katona mellett, akik szintén oda sem bagóznak rá, de ahogy engem meglát, egyből tüzelni kezd. Na hagyjá' má'. Mindegy, ezeket már megszoktuk, elvégre a sorozat részét képezik a kezdetek óta.

Mindez hagyján. A nagyobb baj az, hogy a sok robbanás és egyéb látványeffekt mellett még én is majdnem elsiklottam a szomorú tény felett: a MW3 repetitív, ám ezt teszt olyan mértékben, hogy a korábbi részeket ismétli újra és újra. Barátunk után küszünk a földön, miközben az elhaladó járműről mozog a talaj, és katonák néznek és világítanak be az ablakon ellenség után



kutatva. Rögzített mesterlövészpuskával szedjük le a célpontokat, vagy küszünk ismét a földön fekvő snajper-küldetésnél. Partra szállunk. Berobbantjuk, rúgjuk az ajtót, azu-



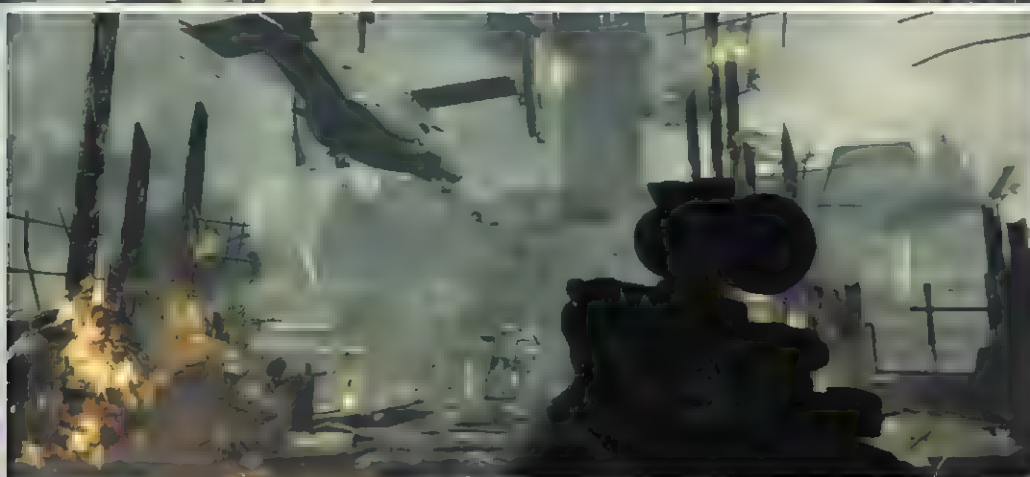
tán lassított, kamerafelvétellel" díszítve lövünk agyon a bent lévőket – lehetőleg úgy, hogy tűsz is legyen a közelben, akit egy fejlövés-sel keli megmenteni. Egy haladó gépjárműn csücsülve szedjük le a minket követő autót. Földre kerülésünk után a ravaszokat nyomkodva küszünk a leesett fegyverért. Tovább is van, soroljam még?

Mindezek tükrében elmondható (sajnos), hogy a MW3 egy Call of Duty Best of, amely a sorozat legismertebb, legmaradandóbb pillanatait idézi folyton folyvást, hiszen a gépezet működtetői pontosan tudják, mitől döglök a légy, és ezt ki is használják. Úgy tesztek mindezt, hogy közben abszolút

hülyének nézik a játékost, elvégre semmi hajlandóságot nem mutatnak a változtatásra – legyen szó a külsőről, a mesterséges intelligencia programozásáról, vagy a leg-súlyosabb: akár az átélt élményről. Mindezt pedig egyetlen egy dologgal igyekeznek veszett módon palástolni. A nagyobb és több elvével, ami a sok-sok robbanást, rombolást jelent. Igen, az összkép káprázatos. Lenne, ha nem éltük volna már át egy párszor. Lehet engem szidni a sziklaszilárd véleményemért (miközben nem vagyok a sorozat ellen – mondhatnám úgy is, nem ellene szólok, hanem érte), vagy el lehet azon gondolkodni, vajon hogy van az, hogy ezt a DLC-nek jellemezhető dolgot így ki merik adni, az átlag játékoknál magasabb árfekvésben. Éppen ezért akartam eredetileg hetest adni. Csak aztán nekiestem a többjátékos módnak.

A széria mindig is híres volt az Internetes küzdelmeiről, és bár azt sokan leszólják a Battlefeldekben tapasztalt hatalmas területekkel szemben, nem lehet elmenni a tény mellett, mennyire pergős, mennyire hangulatos a Duty-k multiplayer-szegmense. Ez most sincs másként. A majdnem húsz alappálya (előre elkönnyvelhetők a DLC-k) a játékosok igényeinek megfelelően lett kialakítva a szűkös helyszínekkel, a séma pedig majdnem a szokásos, jól bevált recept. Újdonságként két játékmód került a területekre (egy dögcédulákat gyűjtögetős,





meg egy zászlóvivő), illetve a fejlődési rendszer lett kicsit feltuningolva (többek közt a fegyverek tulajdonságait is össze-vissza változtathatjuk). A jó előre beharangozott Elite-opció hazánkban is működik, de sokat nem ad hozzá a játék élvezeti faktorához. Visszatért a sztorizgató Spec Ops is, amelyen belül még egy új Survival-módot is kapunk, ami tulajdonképpen egy Hordánai zombik-másolat, avagy a hullámokban támadó katonákat, helikoptereket kell kis csapatunkkal megritkítanunk – közben fegyvereket vásárolhatunk az ölésekkel járó pénzüsségekből, vagy akár különleges támadásokra is fordíthatjuk az apanázst. Ez a szegmense egyébként kifejezetten élvezetes a játéknak, no nem mintha a sima többjátékos háborúzás rossz lenne... a Domination eddig is a kedvencem volt, és ez most sincs másképpen. Ez tehát a MW3. Egy CoD-válogatás,

amelyben ugyan próbálkoztak a fejlesztők ezzel-azzal, mégis klónozás szaga van a végeredménynek, ráadásul a drámainak beállított jelenetek sem nagyon hatják meg az embert, érzelmileg annyira kihajtják a játékosból a maximumot a sok-sok pirotechnikával és látványorgiával. Úgy érzem, ez az a pont, ahonnan sürgősen lépni kell valamerre, különben egyhelyben toporgás lesz a dolog vége (ami már el is kezdődött). A lezárás után azt gondolom, remek lehetőségnek bizonyul, hogy a Modern Warfare elnevezésű szórakoztató központ bezárja a kapuit (legalábbis erre lehet következtetni, de került már Marlon Brando a halála után két évvel Superman-filmbe, avagy manapság semmi sem szent), és talán ez egy új korszak kezdete lesz – más kérdés, hogy Bobby Kotick, és a marketing, illetve a pénz hatalma mellett csodákban már nem annyira hiszek, mindenesetre remélem a legjobbakat.

Az év legnagyobb háborúja, legkeményebb csatája tehát minden fronton lezajlott, az eredmény pedig bőven nem olyan egyértelmű, mint azt vártuk volna. Az állás döntetlen. Ráadásul úgy az, hogy egyik résztvevő sem bizonyította be azt, hogy jobb akart lenni a másiknál. Bár a hadszíntér már a kiadók között is kialakult, az ismét kiderült, hogy nagyobb volt a füst, mint a láng, amely közben a világ virtuális másolatának nagy részét felégette. Ezek félig kész játékok, újabb lehúzott rókabőrök, amelyek nem adtak bele apait és anyait, mert a gépezet túlságosan a szájkaratával, az emberekbe sulykolt okosságokkal volt elfoglalva, ami rengeteg zöldhasút felemészített. Persze a sorozatok fanatikusai jól odamondogatnak egymásnak az internetes fórumokon, de ez még nem siker, ez csak a jól sikerült marketinges kampány eredménye, amivel ismét össze lehetett ugrasztani az embereket. Azonban ideje lenne végre igazán alkotni. Ideje lenne változtatni. Mert ez talán az utolsó alkalom arra, hogy elnézőek legyünk, éppen elég idő volt a fejlődésre, a revolúcióra. Az emberek szeme pedig szépen lassan kinyílik, és észreveszik, hogy a látványos elemekkel, a sok robbanással megvezették őket, mert a bombasztikus ötletek mögött lustaság és ötlettelenség rejlik, ami semmibe veszi az elvárásokat, és azt a pénzmennyiséget, amit a hobbinkra költünk. Akkor pedig ez a nyolc pont is elképzelhetetlen lesz. De majd jövőre meglátjuk, merre vezet tovább a háborús FPS-ek útja, addig pedig elleszünk ezekkel a friss címekkel, vagy legalábbis komoly kampánytartalom hiányában a többjátékos módjukkal.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

8

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Infinity Ward/Sledgehammer G.
Multiplayer: 2-4 fős Online: 2-18 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Böjtös Gábor



Sün!

Kezdem a jó hírrrel: a Sonic Generations nem lett rossz játék... Miután mindenki zokogva felhívta az édesanyját, együtt énekelt a madarakkal, és lefutott egy fél maratont, azért folytatnám is: annyira nagyon jó sem.

Két generáció, két sün, az új és a régi. Mindkettő pont ugyanaz, ami eddig volt: előbbi továbbra is sokszor kiborító és béna, utóbbi pedig továbbra is olyan dicső, mint egykor. De nem csak a címszereplőt, magát a szoftvert is kettősség jellemzi. Nem mondom, hogy a két Sonic kalandja nem fog kellemes, nosztalgikus perceket okozni, pláne a rajongóknak, a kérdés csak az, hogy mennyire lesz mindez elegendő?

Történetünk szerint Sonic születésnapján (idén töltötte a 20-at) egy ismeretlen eredetű sötét erő elrabolja a barátait, és felborítja a tér és idő rendjét. Ami engem illet, a haverok ott pusztulhattak volna, ahol vannak, gyakorlatilag az elmúlt 10 év Sonic-játékából félig ők ölték ki a lelket, és most is csak azt teszik, amihez értenek: idegesítenek. A múlt, és a jelen Sonic-ja tehát össze kell fogjon, hogy megmentsék a világot, és a roh... a drága barátainkat.

Körülbelül a kezdő jelenetsor már bőven elegendő lett volna a sztoriból, főleg volt további részletekbe bocsátkozni – az erőtetett, ostoba dialógusok, és az egyszerűen vérgagyi történetvezetés miatt jobb lett volna, ha a cselekmény minél kevesebb teret kap, és a játékmeneté a főszerep. Annál is inkább, hogy érthetetlen módon a CG-animációk is jóval gyengébbek lettek, mint az előző részben. Na de nem is ez a lényeg, hanem maga a játék.

A két Sonic összesen három éra három-három világán kell, hogy keresztülrohanja magát, és eljusszon a mega-időfaló bestiahoz. Minden világ két pályából áll, egyikben a régi süni régimódi játéktílusával, másikon a címszereplő mai verziójával száguldozhatunk.



Kezdjük talán a megnyerőbbel, a klasszikussal. Valószínűleg a Sonic Team is érezte, hogy ha ezt nem csinálják meg jól, akkor már tényleg a kutya nem fogja megvenni a következő szoftverüket, így olyanmire odatették magukat, hogy bátran állíthatom, valóban megcsinálták: ez tényleg igazi, vérbeli Sonic-élmény! Sőt azt is meg merném kockáztatni, hogy a pályák még a negyedik epizódban tapasztaltaknál is sokkal jobbak, hangulatosabbak lettek. Ezekre én tényleg boldogan tekintettem, hiszen éreztem, végre méltóképp folytatódik az egyik kedvenc karakterem szériája, végre érzem azt, amit annyi éven át nem. Rádadásul az igazi, klasszikus pályák újraélése után olyan helyszíneket is megtekinthettem kétdimenziós pompájukban, melyeket anno az Unleashed-ben, vagy a Heroes-ban átkoztam, és most mégis gyermeki tekintettel rohagáltam rajtuk. Amikor az újraálmódott Green Hillre érkeztem, alig akartam hinni a szememnek. „Sonic feltámadt!” – mondtam magamban. Aztán persze jött a pofon.

A játék már a legelején figyelmeztet, hogy

a kétdimenziós pályákat szánták könnyebbnek, a nagyobb kihívást majd az újgenerációs szintek adják. Én inkább nevének nevezném a dolgokat, és kimondanám: bár az első egy-két világban ez még nem jön le, de bőven akad olyan helyszín, ahol ezek a menetek közel irányíthatatlanok. Én már az Unleashednél megmondtam, hogy nem az teszi a legjobbat a sebességérzetnek, ha minél többször kapunk epilepsziás rohamot, hanem az, ha végre kezelhető a játék. Addig persze nincs is gond, amíg a szoftver egy csőben tart, és gyakorlatilag a boostoló gomb végtelenített nyomása mellett vigyorgunk, mint egy hülyegyerek, azzal én is elvoltam. De jó néhány pályával elkövetették azt a hatalmas hibát a fejlesztők, hogy szabad teret adtak, és onnantól kezdődtek a bajok. Nem egyszer, nem kétszer, de talán hússzor is leestem annak hála, hogy főhősünk úgy érezte, újra a Sega Genesis-es Sonic Pinball címszereplője. Csak azt nem értem, miért kellett ezt így megoldani? Jó, egy kicsit valószínűleg a túlzott linearitás miatt is morgott volna jó pár rajongó, ám azt hiszem,





az még mindig vállalhatóbb lett volna, így ugyanis megint az az érzésem támadt: a Sonic Team még mindig a Banánhéj Díj örökös nyertese akar maradni, ugyanis ha valamit végre igazán jól oldának meg, azt gyorsan el is rontják valamivel. Szerencsére több a zártabb útvonalú pálya, így az elhalálozások száma nem lesz annyira nagy, azonban még a szűkebb, folyosószerű helyszíneken se ringassuk magunkat abba a naiv álomba, hogy bármit szándékosan felszedhetünk. De azért, hogy ne álljak egyoldalúan a dologhoz: még így, ennyi bakival is élvezhetőbbnek találtam ezeket a pályákat, mint az Unleashedet a legjobb pillanataiban, szóval némi fejlődés tapasztalható, még ha nem is drasztikus.

Összesen tehát adva van kétszer kilenc, összesen 18 pálya, plusz négy bossfight. Ezek kipörgetése viszonylag gyorsan fog menni, 5-6 óra alatt teljesen könnyed tempóban is el lehet jutni a stáblistáig. Hogy némileg növeljék a szavatosságot, minden világhoz további tíz challenge-et párosítottak, melyek között vannak egészen

élvezhető, ötletesek, de akadnak vállalhatatlanul gagyik is. Még ha mindegyiket a lehető legjobb értékelésre is teljesítjük, az összesített játékidő akkor sem fogja meghaladni a 10-12 órát, ami multiplayer és némi további extra tartalom hiányában azért nem túl sok.

Ami pedig a tálalást illeti, itt is ugyanazt a felemásságot éreztem, amit az egész tesztelési idő alatt. Adva van egy nagyon erős soundtrack, a legjobb Sonic-os dalok remixeivel telepakolva. Aztán ott van a grafika, ami a közepesnél egy halovány fokkal jobb – az oldalnézetes részeknek a stílus még jól is áll, de a háromdimenziósaknak már kevésbé. A sebességnek köszönhetően persze a részletek elvesznek, ám ha kicsit lelassítunk, rögtön szemet szűrnak a hiányosságok, a látványosabb jelenetsorok pedig többnyire fájdalmas framerate-zuhanással kézen fogva érkeznek. A pályák designját illetően megint csak magamat tudom ismételni: a régi jó, az új nem. Előbbi szinte mindig egyszerű és letisztult, persze a részletgazdagabb pályáknál néha-néha kissé elbizonytalanodtam, hogy mi a környezet, és mi az út része, de ez igen ritka jelenség. A mai Sonic terei vagy egy egyszerű csövet képviselnek (ez a jobbik eset), vagy ha nyitottabb helyekre merészkedünk, rögtön elfuserált akadályokba, vagy szakadékokba ütközünk, aminek következményeképp gyakran fogjuk emlegetni a drága fejlesztők felmenőit.

Na, most következik az a rész, amit ha hússzor nem töröltem ki és írtam újra, akkor egyszer sem. Nem tudtam hova tenni a Sonic

Generations-t, így sokáig kerek egy ponttal kevesebb volt az értékelői boxban. Haragudtam a játékra, egyszerűen fel nem tudtam fogni, hogy engedhettek meg maguknak a fejlesztők ilyen súlyos bakikat a helyszínek felépítésében, valamint egy éppen hogy korrekt grafikus motor mellett ekkora belásulásokat, és miért nem voltak képesek még egy érat beletuszkolni a szoftverbe, ahol esetleg új pályák kapnak helyet. Ezeken felháborodva, hosszas vívódás után egy szörös szívú hatpontos cikk végére raktam pontot, készen arra, hogy leadjam. Azután újra beraktam a lemezt a gépbe, és elkezdtem a klasszikus éra szintjeit, majd tíz perc után kitoroltam az egész utolsó bekezdést a fenébe.

Nevezeték lágy szívűnek, de én nem tudok ennyit adni a Sonic Generations-nak. A pofátlan, arculcapós bakik ellenére is érezni azt az igyekezetet, hogy a fejlesztők a karakterük, hősük szűlnapja alkalmából kedveskedni akartak. Éreztem, hogy ezt most nekem csinálták.

És ha valakinek húsz év rajongás után a játék egy pillanatra sem tudja ugyanazt az élményt hozni, mint egykor, akkor azt hiszem, a hiba az ő készülőlékében van.



SONIC GENERATIONS

7

Kiadó: Sega
Fejlesztő: Sonic Team
Multiplayer: nincs Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

rolmanus

GOLDENEYE RELOADED 007

Amíg Hollywood éppen a leghíresebb angol kém Skyfall címen futó, vadonatúj kalandján dolgozik, addig a játékipar, pontosabban az Eurocom az Activisionnal karöltve éppen a tavalyi, Wii- és DS-exkluzív GoldenEye remake-jét igyekszik eladni az Xbox 360 és PS3 tulajoknak, egy Reloaded utótagot hozzászavva a címhez. Örülünk?

A kém új ruhája

Annak idején, 1997-ben a Nintendo 64 egyik legmenőbb FPS-játéka volt a RARE stúdió által készített GoldenEye. Az azonos című tizenhetedik Bond-moziból (GoldenEye, 1995) készült játékadaptáció a maga módján megreformálta a műfajt, volt benne például az akkor még teljesen újdonságnak számító lopakodó mód, meg távcsöves mesterlövész puska, így igazán szórakoztató öldöklést sikerült a Pierce Brosnan arcával és eleganciájával zúzó kém figurája köré kerekíteni. A játék kult státuszba emelkedését azonban nem csak kivételes hangulatának, hanem az egyszerre négy játékost foglalkoztató osztott képernyős multiplayer opciójának is köszönhet. Egy egész gamer-generáció számára meghatározó élmény volt a tévéképernyő tenyérynél csücskén lövöldözni a cimborákkal válllvetve. Na, ezt nevezem én igazi közösségi játéknak! Az Activision ügyesen fedezte fel, hogy bizony lehet piaci potenciál egy olyan

játékban, amiről még a Battlefield- és a Call of duty minőségű FPS-ek korában is rajongva beszélnek az egykori N64-esek. Az Eurocom fejlesztésében készült GoldenEye 2010-es Wii-verziója jól sikerült, és ha nem is tudott olyan forradalmi lenni, mint az alapanyag a maga korában, hangulatos múltidézésnek kiváló volt az egykori pályákat, küldetéseket, és történet-szálat felvonultató kémesdi. Immár Daniel Craig bőrébe bújva élhettük át újra a legféltettebb és legveszélyesebb szovjet ürfegyver, az Aranyszem utáni hajszát, most pedig HD-köntösben, sok aprósággal, és még több online lehetőséggel kiegészítve vághatunk neki a sok izgalommal kecsegtető, Xbox 360-ra és PS3-ra portolt küldetésnek.

Felrázva és keverve

A lemezt elindítva rögvest három játékmód közül választhatunk: egyszemélyes kampánymódban, M16-os küldetések során, és online Multiplayer küzdelmekben bizonyíthatjuk, hogy ki a legtökösebb kém a vidéken. A sztorimódban egy kis gyakorlást követően (mely során megtanuljuk használni az amúgy egyszerű és kézre álló gombkiosztást) rögtön a kies Oroszország egy eldugott szegletében találjuk magunkat a 006-os ügynök, Alec Trevelyan oldalán, hogy az M16 megbízásából jól megdádázzuk Orumov tábornokot, aki éppen vegyi fegyvereket gyártat titkos katonai laborjában. A történet innentől kezdve tartogat néhány meglepetést, hiszen nem követi egy az egyben sem a filmet, sem az eredeti videojátékot. Az alkotók megváltoztattak több részletet, hogy azok jobban passzoljanak a Daniel Craig fémjelezte nyersebb mozis vonalhoz, sőt bevontak néhány jól ismert gonosz figurát is a Bond-filmekből, akik amúgy nem szerepeltek a klasszikus verzióban (pl. a fémfogú





óriás, Jaws, vagy a gyilkos kalapokat hajlgáló Oddjob).

Küldetésünk során leghűségesebb társunk a P99-es pisztolyunk lesz, ami mellett további két fegyvert cipelhetünk magunkkal a szembejövők likvidálásának céljából, kezdve a sörétes puskától, a legmodernebb géppisztolyig. A kötelező kémes kutyáruzenát egy szuper okostelefon helyettesíti, ezzel hekkkelhetünk meg műszaki berendezéseket, bombától az ajtózárig, de az arcfelismerésnél, és az információk adásánál-vételénél is sok hasznát vesszük majd a mobilunknak, hogy az egyes küldetések teljesíthessük. A pályák – lineáris felépítésük ellenére – egészen változatosak, főként, hogy néhány szakaszon kifejezetten hasznos, ha a mozgásérzékelő kamerákat kiktatva, vagy éppen a szellőző csatornákon keresztül közelítjük meg az adott célpontot. Ha nem szeretnénk nagy ricsajt csapni, akkor hangtompítókkal, illetőleg a lopakodó móddal operálhatunk az örök harcképtelenné tételében: az ellen mögé osonva pusztá kézzel, változatos brutalitással tehetjük ártalmatlanná áldozatunkat. A tűzpárbajok során a különböző tereptárgyakat fedezékként használhatjuk, persze csak ideig-óráig, mert a ránk zúduló golyózápor gyorsan lepusztítja azokat. Sajnos ezt leszámítva az MI nem túl okos, az ellenfelek előbb-utóbb megpróbálnak ránk törni az ideiglenes búvóhelyünkön, így nem ritka, hogy a fedezék mögül kihajolva pár jól irányzott lövéssel leteríthetők az annak

túl oldalán gyülekezők, vagy éppen egy kinyitott ajtóban bevárható és elpusztítható a nyakunkra küldött terrorista osztag. Ennek tetejében még az életenergiánk is folyamatosan visszatöltődik, így különösebb kihívást nem jelent az egyszemélyes kampány teljesítése, küldetés közben csak elvétve fogunk elhalálozni. A tapasztaltabb FPS-veteránok éppen ezért bátran választhatják a legnehezebb fokozatot, mert ott az életcsomagot felvevős szisztéma jobban megdolgoztatja az ember ügynökét, de ez sem nyújthatja 6-7 óránál tovább a végigjátszás idejét, tekintve, hogy a melléküldetések is meglehetősen egyszerűek.

A Bond-faktor

Hogy teljesen őszinték legyünk, a játékmenet kissé egysíkú és ostoba, de úgy tűnik, hogy James Bondnak minden jól áll, hiszen ez az egész egy szál stukkerrel „végigzúzok a pályán az előre kijelölt útvonalon, és mindenkit kinyírok”-téma kémbőrbé bújva tagadhatatlanul élvezetes. Ebben pedig nagy szerepe van a hangulatos, bár nem kiemelkedő színvonalú grafikának (kiváltképp a szibériai havas pálya, és a kubai dzsungel fest jól) és a készítőik kiváló arányérzékének. Ugyanis mindig, amikor már-már éppen kezdene unalmassá válni a könnyed aprítás, rendre érkezik valami kis kedves apróság, ami felpörgeti a játékmenetet: teherautós üldözés, kényszerleszállás egy repülővel, egy kis tankos móka, vagy szuperlassított felvételi rajtaütés, tüzmentéssel spékelve. Ezek nagy része előre

szkriptelt akció, de az atmoszféra könnyen magával rántja az embert, főleg, hogy sok közkedvelt pillanat szinte egy az egyben a Call of Duty-szíriából lett átemelve.

Az újdonságot jelentő online MI6-küldetések is pontosan a hangulat miatt szórakoztatóak. Négyféle küldetéstípus közül választhatunk: megvédehetünk vagy elpusztíthatunk célpontokat, illetőleg lopakodva vagy huszáros rohammal kell minél hatékonyabban végrehajtani az adott missziót, hogy pontokat és csillagokat gyűjthessünk. Egyik segítségével tudjuk a kezdetben még lakatolt pályákat megvásárolni, a másikat pedig az online versengéseknél használhatjuk fel. Ugyanis a pálya nehézségi fokozatának megfelelően kaphatunk pontokat, amit tizennégy faktor befolyásol: az ellenfelek száma, életereje, a radar vagy egyéb speciális fegyver használata (a legmókásabbak a paintball, és a rongybaba-funkciók, érdemes ezeket kipróbálni) stb. A saját pályabeállításainkkal elért rekordjainkat természetesen utána bárki megpróbálhatja megdönteni, hogy letaszítson minket a ranglistáról, és persze mi is így tehetünk a másikat pedig az online pályacsúcsokkal.

A multiban tizenháromféle stílusban lehet harcolni, akár egyszerre 16 játékoskal, míg az offline módban megkapjuk a már emlegetett 2-4 játékos, osztott képernyős megoldást, ami továbbra is rendkívül élvezetes, pláne PS3-on, ami extraként Move-támogatásban is részesült.

A Golden Eye 007: Reloaded kétségkívül a N64-es korszakot idéz, igazi retró játék, a szó hol pozitív, hol pedig a legclikibb értelmében véve, mégis kellemes és könnyed, mint James Bond modora. Ironikus, hogy mint megannyi kémtörténetben, a valóságban is a sajátjai jelentik a legfőbb veszélyforrást a 007-esre. Kladója, az Activision ugyanis szinte egy időben küldi piacra Bondot a Call of Duty- és a Battlefield-szíria legújabb darabjaival (előbbi ráadásul szintén saját gyermek), ami finomam szólva is öngyilkos küldetésnek tűnik, még akkor is, ha a célcsoportok nem fedik egymást teljesen. Persze a brit szuperkém szorultabb helyzetből is kívágta már magát, de nem árt, ha most felköti a hőzentráger, mert a jelenlegi gazdasági helyzet egy posztkommunista ország válogatott zsoldosokból álló titkos ügynökseregénél is keményebb.

GOLDENEYE 007: RELOADED

Kiadó: **Activision**
Fejlesztő: **Eurocom**
Multiplayer: **2-4 fő** Online: **2-16 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Mo



BATTLEFIELD 3

MEGÉRKEZETT A BEHÍVÓD!

Az idei esztendő a virtuális hadviselés jegyében zajlik. Ebben az évben több nagydíjra, már évek óta fejlesztés alatt álló sajtószemsgű lövöldéért réve, melyek közül szinte kivétel nélkül mindegyik meghozta a várt sikert és elismerést. Am a két legnagyobb várakozás övezte háborús cím az évnek csak az utolsó negyedében érkezett meg, megcélozva így az ünnepi szezon, és persze a játékosok pénztárcáját.

A megszokott menetrendtől eltérően az Activision kezében lévő Call of Duty-sorozat – azon belül is a Modern Warfare 3 – ezúttal egy nagyon komoly kihívót kapott a karácsonyhoz közeledő forgatagban, mégpedig az Electronic Arts védőszármayai alatt dédelgetett Battlefield 3 személyében. Azonban a virtuális hadszínterek nem csak a progik megjelenésével váltak telítette, hanem már jóval korábban, és egy egészen más frontvonalon is kezdetét vette az összecsapás. A fenti játékok marketingkampányait kísérő – leginkább – kiadói oldal felől csak úgy záporoztak a megmondó emberek adok-kapok stílusban fogalmazott, és egymás felé irányított fricskái, amiket természetesen követtek a fanatikus játékosok megnyilvánulásai is. Persze a szájkarate cseppet sem szegte kedvem egyik produktum nyúttólásától sem, ezért is öröklem meg Bójt! megtisztelő felkérésnek, melyben a DICE háborús krónikájának ismertetését bízta személyemre.

Ha őszinte akarok lenni, el kell árulnom, hogy a bevezetőben említett két rivális közül én ugyan a CoD-szerű részeseitem előnyben, ám óriási várakozás övezte részemről a legújabb Battlefield-epizódot is. Az anyag fejlesztését végző svéd stúdió nem egy brutális prezentációt szállított le a különböző játékkilátások során a vadonatúj, Frostbite 2 néven futó játékmotorjuk által hajtott anyagból. A háború testközeli élményét, soha nem tapasztalt realsztikuságot és páratlan rombolhatóságot vetítettek elő a kivétel nélkül faretagesre sikeredett bemutatók. A megújult motor mellett más területen is frissíteni kívántak a fejlesztők: a kampánymód kapott ezúttal jóval nagyobb hangsúlyt a korábbi részekkel szemben, és igyekezett ezen a téren is legnagyobb riválisa babérjaira törni. Szinte biztosra veszem, hogy egy Battlefieldet elsősorban a rettentő erős multiplayer komponense miatt vesznek meg a játékosok, ám alkalom adtán talán még a többjátékos opciók legelvetemültebb megszállottjait sem hagyja hidegen egy-egy, a sztori módban történő háborús bevetés.

A történet néhány ellopott nukleáris tömegpusztító fegyver utáni hajszát mesél el – és itt az elmesélés akár szó szerint is érthető, lévén főhősünk, Henry „Black” Blackburn pontosan ezt teszi egy szigorúan titkos CIA-kihallgatás során, New York City-ben. A tengerészgyalogost nem kisebb bűnnel vádolják, mint az árulás. A 2014-ben játszódó, 6-8 órát felölelő küldetésorozat az ő kálváriáját tárja fel, az ilyen típusú katonai lövöldékhez hűen megkomponált csatákkal, változatos területekkel, és sajnos a szériától szokatlanul kevés járműhasználat, limitált pusztítással. A bevezetőben említettem, hogy a Modern Warfare 3 akarva vagy akaratlanul, de valamilyen formában szinte mindig szóba került a Battlefield 3 különböző villantásainál. Sok vitát olvastam különböző fórumokon, melyben az emberek egymást győzködve próbálták bizonyítani a megrendezett, több

szöri újrajátszás során is mindig ugyanúgy bekövetkező események létjogosultságának fontosságát. Nos, személyes véleményem az, hogy ezekre a scriptekre szükség van, mert pontosan ezek a momentumok szolgálnak maradandó, akár feledhetetlen élménnyel a gamereknek. Nyilván a DICE-nak is hasonló lehetett a felfogása a kérdést illetően, mert a stuff az évről évre új epizóddal megjelenő széria hatásvadász, scriptelt jeleneteit idéző, QTE-szekvenciákkal tarkított esemény-sorozattal veszi kezdetét, majd a stáblistáig több-kevesebb sikerrel igyekszik hasonló megoldásokkal lenyűgözni a játékosát. A több időskban futó, több szereplőt játszó szál felgöngyöltése során ellátogattok többek közt Irakba, Irán legnagyobb városába, avagy Teheránba, a Közel-Kelet sivatagába, valamint Párizsba és New Yorkba. Gyalogsági csapatokkal a lerombolt városokban, tankokkal a perzselő sivatagban, vadászpilótával a felhők felett kell helytállnotok. Küldetéstől függően nappal és éjszaka, szélifúta por és hamu közepette.

A Battlefield kampánya hullámmzó minőséget képvisel. A küldetések felépítése és rendezése a hasonszórú játékok nagyatlag szintjét hozza, ám némely pillanatában képes azért felülemelkedni azon. Számomra fantasztikus élményt nyújtottak az éjszakai, szuper fényeffektusokkal operáló állomások, a fegyverek ropogásától visszhangos parkolóházak, de a vadászpilótás fejezet is emlékeztetés maradt annak ellenére, hogy itt csak a másodpilóta szerepét engedte betölteni a program. A kampányról sajnos elmondható, hogy hiába indt erősen, majd villant azért szépeket a továbbiakban, mégsem képes fenntartatni a kívánt lendületet.

A probléma leginkább abból adódik, hogy amíg az Activision szériájánál a védjeggyé vált hatásvadász jeleneteket gyakorlatilag a csúcsra járatják, addig a DICE az ilyen szekvenciáknál néhány kivételes eseten felül pusztán görccsen próbálja másolni azokat, ezáltal képtelen felülkerekedni a ki nem mondott riválison. Ez sajnos végig érződik a játékon, így a fejlesztők által nyilvánvalóan elérni kívánt elsőpró hév elmarad a már látott szinttől, felülemelkedésről meg aztán végképp nincs szó. A játszhatóság kérdését érintve kifejezetten zavart, hogy a program némely esetben annyira bekorlátozta a mozgástermet a harctéren, hogy még csak kisebb kerülővel sem engedett az ellenség vonalai mögé, sőt a képernyőre kipakolt fenyegető visszszám-lálóval még rendre is utasított. Értetlenül álltam a rombolhatóság, illetve a





járműhasználat kérdése előtt is. Mindkét tényezőre talán a legjobb szó a „limitáltság”. Számomra a Battlefield-sorozat egyenlő volt a változatos járműhasználattal, illetve a terep rombolhatóságával. Azonban a BF3 kampánymódjában járművet teljesen szabadon használni csak egyszer lesz lehetőség, és a terep nagyobb mértékű amortizációját is inkább irányították a forgatókönyv által előírányzott sorok, mintsem az én fegyverarzenálom. Vizuális szempontokat figyelembe véve folyamatosan azt éreztem, hogy ugyan a progi több pontján is remekül teljesít a Frostbite frissített motorja – különös tekintettel a

fény- és részecskeeffektre –, azonban vagy a készítők nem engedtek szabadkezet nekem, vagy a konzolok hardvere szabott korlátokat. Furcsa volt szembesülni olyan anomáliákkal, amik példának okáért egyik percben még csak meg sem engedték az autók fényszóróit külön, ám másikkban már gond nélkül hagyták jóvá a jármű felrobbantását. A terepről ugyanez a jelenség elmondható: golyóálló berendezési tárgyak és objektumok ugyanúgy jelen vannak, mint pl. a lebontható falak, oszlopok, földig rombolható építészeti elemek. Igen illúziórombolóan hatott rám, hogy a program kénye-kedve szerint dönt arról, mikor és mit enged amortizálni. Ezek a jelenségek sajnos a multiplayer térképeken is jelen vannak, ám ott már jóval következetesebbnek bizonyul a rendszer. A velünk harcoló NPC-kről azonban már igen jó véleménnyel voltam. Nem mondható el róluk, hogy diszként és leginkább hátráltató elemként szolgáltak volna a tűzharcok során, ám az sem, hogy a scriptek miatt az ellenség nem elhanyagolható számát ők szedték volna le helyettem. Teljesen kiegyensúlyozottnak éreztem a jelenlétüket.

Amiről feltétlen szót kell még ejtenem, az a stuff hangszerezése. Teljes magabiztossággal ki merem jelenteni, hogy a fenti sarkalatos pontokkal szemben kompromisszummentes, a generáció legjobbjai! Játék audio oldalára ekkora hangsúlyfektetést még nem tapasztaltam. A fegyverek hangjai brutálisak lettek. Azon felül, hogy minden egyes puskát, gépfegyvert, pisztolyt, aknavetőt és járművet maximálisan élethű hangeffekttekkel láttak el még a környezeti zajokra is óriási figyelmet szenteltek a fejlesztők. Olyan apróságokra is odafigyeltek, mint az esőcseppek kopogása a kabáton, vagy a töltényhüvelyek földre érkezésének más-más koppanáseffektje a különböző felületeken. Mivel szeretem a háborús játékokat, a maximális hatás érdekében ismét belezitottam az 5.1-es fülesemet, melynek eredményeképpen számtalan esetben hajoltam el, s kapkodtam a fejem jobbra-balra a felém érkező lövedékek elől. Szinte a saját bőrömről éreztem a közelemben becsapódó rpg-töltetek brutális erejét, a fejem mellett elszálló lövedékek halállal fenyegető süvítését. Ennyire Intenzív és dobhártyaszakító, a háború atmoszféráját ilyen szinten megteremtő hanghatásokban még nem volt részem! Hangsúlyozom, ehhez az élményhez nem feltétel a high end-felszerelés! A játék beállításai közt többféle audio konfiguráció található, melyek közül kivétel nélkül mindegyik a maximumot hozza ki az adott rendszerből. Tévére, fejhallgatóra,



TESZT

BATTLEFIELD 3

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |



házimozira való alkalmazásra egyaránt adatik lehetőség, sőt az igaz nyenceknek még egy különleges csemegével, a War Tape elnevezésű hangkeveréssel is újra szolgált a DICE.

Zenék tekintetében sem kell szégyenkeznie a programnak. A jelenetekhez illően hol durván adrenalinot pumpáló, hol pedig éppen csak észrevehető dallamok csendülnek fel.

A tényleges játékmenettől ugyan távol esik, de mindenképpen érdemes említést tenni az átvezető animációkban alkalmazott szinkronokról is. A 24 című sorozat rajongóinak azonnal feltűnhet Glenn Morshower (a szériában hosszú évekig Aaron Pierce ügynököt játszotta), aki ezúttal az egyik kihallgató tiszter személyesíti meg jellegzetes hanghordozásával, és a katonás szerepeiben tőle már megszokott stílussal. A színész ráadásul nem csak hangját, hanem fizimiskáját is adta a játékhoz, ami szintén egy remek döntés volt a készítők részéről. Blackburnról sajnos már nem tudok elismerően nyilatkozni. Az őt szinkronizáló színész harmatgyenge és erőtlén, Morshower mellett abszolút felejthető alakítást nyújt.

A DICE nemcsak az egyjátékos vonal megvalósításával evezett új vizekre, mert ezúttal a kooperatív játékok kedvelőinek is próbált kedvezni a csapat. Egy nehézségi szinttől függően két-három óra játékidőt biztosító, hat küldetést feldolgozó opció áll majd az érdeklődők rendelkezésére. A sajnos kizárólag csak online játszható co-op

szegmens a kampány küldetéseitől elkülönített, kifejezetten összehangolt csapatjátékra építő missziókkal várja a játékosokat. Azon felül, hogy partnerekkel egymást fedezve és támogatva sokkal élvezetesebbé válnak a küldetések, még némi versengést is rendezhettek, ugyanis a rendszer pontozza a teljesítményeket. Ellentétben az egyjátékos móddal, itt már komolyabb hangsúly van fektetve a járműhasználatra. Már nem csak a másodhegedűs szerepe jut az adott felhasználóra: míg egyikőtök pl. egy harci helikopterrel manőverez, addig a társ annak géppátyújával szedi az áldozatokat. A hat küldetés ugyan nem sok, ám a választható nehézségi szinteknek, és a különböző háborús szituációk variálható megoldásainak köszönhetően érdemes többször is nekifutni ennek az opciónak.

Az online hadviselés szerelmesei ezúttal is óriási csatákat élhetnek át a lemezen található kilenc térképen. A maximálisan 24 játékost támogató háború a kampánymóddal szemben megtartotta a maga sajátosságait, és nem pedig követni próbált más irányvonalakat. A játékmódokat ért újítások közül érdemes megemlíteni, hogy a már ismert Rush- és Conquest-módok bővültek a Team Death Match opciójával. Az elsőként említett játékmódban a hatalmas térképek szakaszokra felosztva várják a játékosokat, melyekben a támadók feladata két állomás felrobbantása lesz, a védőké pedig természetesen a roham visszaverése. Amennyiben az offenzívát indító csapatnak sikerül felrobbantani a szakaszonkénti két M-COM állomást, a harc áttérül a pálya következő szegmensére. Általában negy-öt szakaszon keresztül





kell támadni, illetve védeni a célpontként funkcionáló állomásokat. A Conquest, a széria területfoglalós játékának, míg a TDM a teljesen átlagos, és más progikból már jól ismert multiplayer-módnak felel meg. Ezúttal is négy kaszt közül lehet majd választani a hadba indulóknak, majd fejlődni, szintet lépve újabbnál újabb fegyvereket megszerezni, ezer és egy kiegészítőt elnyerni. A Bad Company 2-ből már megismert szisztéma ismét visszaköszön, ám a fejlesztők némiképp átglyúrták a rendszert; ezért még az edzésben lévő BF-veteránoknak is lesz mit tanulniuk. További újdonságként hat a szerverkereső funkció, amely a PC-játékosok számára ugyan teljesen sztenderd, azonban a konzoloknál ez igen ritka jelenség. A BF3 nemcsak hogy rendelkezik ezzel az opcióval, de eddig messze a legjobban megvalósított megoldást hozza magával. Igen sok szűrési lehetőség közül választhatunk, minden játék-típusra és -módra vonatkozólag. Megjelölhetünk kedvenc szervereket, megnézhetjük,

épp melyeken játszanak barátaink, sőt még azt is megtudhatjuk, hogy az adott szervert milyen szintű játékosok terhelik. Az egyébként nem kisse számú, a játékmenetet is érintető változás közül érdemes kiemelni, hogy a mesterlövészek ezúttal már nem dominálják zavaróan a harcokat, mert a távcsövükön megcsillanó fény azonnal felfedi a tartózkodási pontjukat. A kilenc pálya mindegyike döbbenetes felépítésű, ám látvány szempontjából érezhetően visszavesz a kampányban megszokott vizualitás szintjéből. Mindazonáltal kijelenthető, hogy a DICE ismét hatalmas hangsúlyt fektetett az elkészítésükre, és számukra még mindig az online harcműzők megalkotása fekszik a legjobban. A fegyverek, és a járművek szintén mérhetetlen munkáról adnak tanúbizonyságot. Felfogni

is nehéz, hogy több mint 40 fegyverrel és 20 használható járművel találkozhatunk a többjátékos összecsapások során. Felsorolásukba bele sem kívánok kezdeni, mert a legegyszerűbb pisztolyoktól kezdve egészen a légvédelmi útig minden megtalálható lesz. Járművek esetében szintén ugyanez a helyzet. A legkülönfélébb tankok, vadászpilóták, helikopterek, és egyéb millitáns gépek állnak majd hadrendbe. A harcok fantasztikus helyszíneken és hangulatban telnek (összeszokott csapattal meg aztán végképp), ám az összecsapások megkezdésénél, illetve a menetek alatt tapasztalható néhány hálózati kellemetlenség miatt még nem száz százalékos az élmény. Nyilvánvalóan a várható frissítésekkel a jelenleg fennálló problémák rövidesen orvosolásra kerülnek.

Vegyes érzéseim voltak a szoftver tesztelése során. A kampány még ha hozzá is magával emlékeztető pillanatokat, mégis felejthetőre sikerült. A kooperatív küldetések remek szórakozásnak bizonyultak, ámde kevés volt belőlük. Sajnos az eddig magasztalt új grafikus motor sem brillírozott minden esetben. A stuffot elsősorban a robusztus online kompetitív komponense miatt ajánlom, amely kétségkívül a játék legerősebb tartalmi része. Ebben a DICE mindig is az élvonalba tartozott a piaci szereplők között, és a fejlesztők ezúttal sem okoztak csalódást.

BATTLEFIELD 3

8

Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **DICE**
Multiplayer: **nincs** Online: **2-24 fő**
Feltöltés: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Foxhound

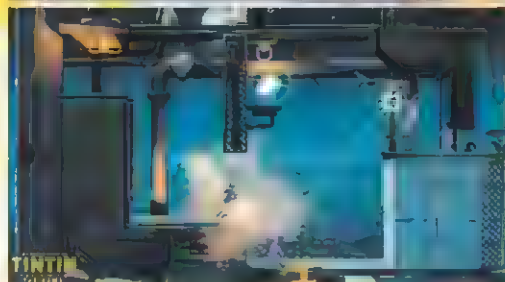


„Tintint bizonyára mindenki ismeri...” – valami ilyesmivel szerettem volna kezdeni a cikket, de sajnos az a szomorú igazság, hogy Georges Rémis (alias Hergé) 24 részes képregény-sorozata, és az abból készült rajzfilmek az elmúlt évtizedek alatt szép lassan kikoptak a popkultúrából. A Steven Spielberg által készített nagyszabású CGI-mozinak az elvárhatóan magas minőség mellett így hát azt is bizonyítani kell, hogy a mutánsok és napfényben csillogó vámpírok korában is van létjogosultsága egy mindenféle természetfeletti hatalmat nélkülöző kotnyeles riporternek, az ebből készült videójátéknak pedig ezen felül még az Igénytelen adaptációkkal kapcsolatos fenntartásainkra is illene rácsófolnia. Mindezek fényében nem tűnt túlságosan biztatónak az a tény, miszerint az Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn (ami stílusát tekintve egy 2D-s ugrabugra) csak és kizárólag TPS-nézetű, a verekedést előtérbe helyező promóképekkel reklámozták, mert ha már a fejlesztő/kiadó se bízik eléggé a saját produktumában, az általában rossz ómen szokott lenni.

Az indítást követő 10 perc szintén a fentieket látszott alátámasztani, a repülő prolog és az ócskapiacon játszódó bevezető szakasz se nem túl látványos, se nem túl érdekes, az első pálya felütése viszont már emlékeztetesebbnek bizonyult, csak éppen negatív értelemben. Hősünkkel egy villába kellene betörni, hogy visszaszerezzük a tulajdonos által szerény személyunktől eltulajdonított hajómakettet (melyben természetesen egy kincses térkép darabja lapul), de amikor a meglehetősen steril hatású kert bejárásakor egy kékes színű betonlapról kiderült, hogy a szökőkútban lévő vizet kívánja szimbolizálni, nagyjából el is ment a kedvem a kalandban való további részvételről.

Mielőtt azonban sikerült volna megfogalmaznom az első cifrább káromkodást, a program gyorsan rám testálta Snowy (Tintin kutyája) szerepét, és a kis foxival némi szimatolás után beástam magam a föld alá, ahol egy dimenzióval lefogya a dolgok teljesen új perspektívába kerültek. A 3D-s részek sutaságát feledve, szinte megbabonázva bámultam az utóbbi évek talán legszebb kétdékes platformerét, melynek részletgazdagon berendezett helyszínei nem csupán csodaszépek, de egyben tökéletesen hűek a képregényhez. Erre mi sem jobb példa, mint hogy annyi év tétlen várakozás után végre saját magam is kipróbálhattam, milyen lehet egy hordóba rejtőzve elosonni az ellenfelek mellett, majd a megfelelő pillanatban előpattanva jól fejbe kólintani őket, vagy látni, ahogy az ütéseim nyomán a létező legkifacsartabb pózokban megpihenő oponentek feje felett a jellegzetes madárcsicsörgés-effekt megszólalása közben kis sárga csillagok kezdenek táncolni.

Szerencsére a nyílt ökölpárbajok mellett számtalan más módszer is akad az ellenfeleinkkel való leszámolásra, a képernyőnyi szakaszokból felépülő helyszínek ugyanis olyanok, akár egy-egy rejtvény, ahol a



megfelelő taktika megtalálása rengeteg felesleges verekedéstől kímélhet meg, hiszen mint tudjuk, némi onas, egy jó pozícióban lezuhanó csillár, a csapóajtók ügyes használata, és egy multifunkciós strandlabda csodákat képes művelni. A haddelhadd mellett nagyrészt a klasszikus platformos repertoár legnépszerűbb elemeinek leküzdésével fog telni az időnk, így a SNES-nemzedék tagjai régi ismerősként fogják üdvözölni a különféle lifteket, libikókákat, mozgó platformokat, vagy a később bevetett csúszós padlót, illetve a vaksötét szakaszokat.

Kellemes meglepetés, hogy a játékban helyet kapott egy kooperatív multiplayer-szegmens, az pedig pláne, hogy ehhez külön pályákat alkotott a fejlesztőgárda. A fő inspirációs erőt valószínűleg a Lego-videójátékok nyújthatták, hiszen itt is a különböző képességeket birtokló szereplők együttműködésével gyűrhetőek csak le az akadályok. A minimális sztorival körített pályák megalkotásakor a fejlesztők igazán szabadjára engedhették a fantáziájukat, így ebben a módban tűnnek fel az egész produkció legőrültebb (helyenként meglehetősen pszichedelikusra hangolt) ötletei. A kamera szerencsére általában észnél van és a helyzetnek



megfelelően zoomol ki-be, de ha túl távol kerülnek egymástól a szereplők, az mindig a bénább karakter halálával jár, ami az újabb Lego-címek dinamikusan alkalmazkodó osztott képernyőjéhez képest kissé primitív megoldásnak tűnik.

Gyorsan ejtsünk még pár szót a mozgásérzékelésről is... vagy inkább ne, mert sajnálatos (és tipikus) módon a Kinect-/Move-támogatás kimerül pár rövid távon is inkább idegesítő, mint szórakoztató minijátékkal történő foglalatosságban, melyek egyformán pocskékn bizonyultak a kezemmel, illetve a Motion Controllerrel való hadonászással körítve, szóval a doboz tetején húzódó lilás, illetve kékes csíkot vásárlásnál nem érdemes számításba venni.

A Secret of the Unicorn ennek ellenére könnyed hangulatának és kezelhetőségének hála kellemes elfoglaltságot fog nyújtani a képregény és a film rajongóinak, és a franchise-zal még csak most ismerkedőknek egyaránt, a jól felépített és kellően hosszú co-op multiplayer pedig garantálja, hogy az első végigjátszás után ne kerüljön rögtön a polcra a korong.

Ugyan az apróbb hibák meggátolják abban, hogy igazán emlékeztető alkotásként maradjon meg az emlékeztetőnkben, mégis remekül bizonyítja (a hamarosan landoló Rayman Origins-szel együtt), hogy a 2D-s platformereknek igenis van még keresni-valójuk a csillivilli háborús FPS-ek korában.

BG a 3DS-verzióról


A handheldes átirat szinte ugyanazt nyújtja, mint a nagygepes testvérei, csak értelemesen kicsiben. Néhány teljesen felesleges minijáték (könyv lapozgatása, hajómodellben turkálás stb.) hiányzik belőle, a filmes átvezetőket sokkal hangulatosabb képregényes stílusúakra váltották, és nagyjából ennyi a különbség. Ugyan a duplaképernyő nincs kihasználva (par átvezető plusz nézet mellett a feladatainkat olvashatjuk el a radarsképernyőn), a 3D-s hatás teljesen korrekt, illetve a kis gépből jobban kiderül, hogy a maximum, mint mondjuk az asztali masinából. Szerintem jó vétel

THE ADVENTURES OF TINTIN: THE SECRET OF THE UNICORN

Kiadó: **Ubisoft**
Fejlesztő: **Ubisoft Montpellier**
Multiplayer: **2 fő Online: nincs**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

eszté

CONSOLE CORNER




GÉPEK - KIEGÉSZÍTŐK

63.990.-	PlayStation 3 Slim 320GB
49.990.-	XBOX 360 Slim 4GB
59.990.-	XBOX 360 Slim 250GB
12.990.-	PlayStation 3 Controller
9.990.-	XBOX 360 Controller


MULTIPLATFORM JÁTÉKOK

13.990.-	Call of Duty MW3
11.990.-	Battlefield 3
11.990.-	FIFA 12
12.490.-	WRC2
11.990.-	RAGE
11.990.-	F1 2011
10.990.-	Assassin's Creed Revelations



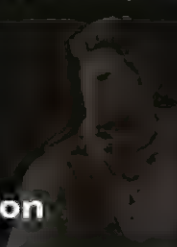
XBOX 360 JÁTÉKOK

11.990.-	Gears of War 3
11.990.-	Forza Motorsport 4
10.990.-	Kinect Sports - Season 2
11.990.-	Rabbids: Alive & Kicking



PLAYSTATION 3 JÁTÉKOK

13.990.-	Uncharted 3 - Drake's Deception
13.990.-	Ratchet & Clank - All 4 One
9.990.-	God of War - HD Collection Vol. II
11.990.-	El Shaddai: Ascension of the Metatron



1085 Bp., Somogyi Béla utca 16.
Telefon: 06-1 - 266-4698
E-mail ; MSN: info@consolecorner.hu
www.consolecorner.hu

XBOX 360 PS3

CONSOLECORNER
(VÁSÁRLÁSI KUPON)



XBOX 360 Slim 4GB
XBOX 360 Slim 250GB
PS3 Slim 320GB

-2.000 Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig

XBOX 360 PS3

CONSOLECORNER
(VÁSÁRLÁSI KUPON)



XBOX 360 Controller
PS3 Controller

-1.000 Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig

XBOX 360 PS3

CONSOLECORNER
(VÁSÁRLÁSI KUPON)



FIFA 12

-1.000 Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig

XBOX 360 PS3

CONSOLECORNER
(VÁSÁRLÁSI KUPON)



BATTLEFIELD 3

-1.000 Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig

XBOX 360 PS3

CONSOLECORNER
(VÁSÁRLÁSI KUPON)




F1

-1.000 Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig

XBOX 360 PS3

CONSOLECORNER
(VÁSÁRLÁSI KUPON)




UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION

-1.000 Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig

XBOX 360 PS3

CONSOLECORNER
(VÁSÁRLÁSI KUPON)



XBOX LIVE
12 hónapos előfizetés

-1.000 Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig

XBOX 360 PS3 PS2

CONSOLECORNER
(HASZNÁLT JÁTÉKCSERE KUPON)

-1.000 Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig



TESZT

DISNEY UNIVERSE

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

Jelen korunkban nagy valószínűséggel nemigen lehetne találni olyan játékost, aki élete egyik szakaszában sem került közelebbi kapcsolatba a Walt Disney-féle mesegyárból származó alkotásokkal. A hamarosan századik születésnapját ünneplő cég valójában a világ legnagyobb bevételt termelő médiamogulja. A kiadó leányvállalatának tekinthető Disney Interactive Studios sem tegnap kezdte az ipart, hiszen – egyebek mellett – több, mint húsz éve foglalkozik a Disney-filmek ötleteiből készített videojátékok életre hívásával. Bár időről-időre találkozunk a friss filmeket feldolgozó adaptációkkal, gyűjteményes kiadással még nemigen játszhattunk. Egészen mostanáig.

Igazság szerint meglehetősen szkeptikusan álltam neki a tesztelésnek; azon momentum ellenére, hogy a helyzetet egy tesztelésre kapott 360 javította, illetve a fekete és karszú tesztgépnek a tévé másik oldalán – a PS3-mal tökéletesen szimmetrikusan történő elhelyezése, mely szemet gyönyörködtető hármast látván elkezdtem játszani egy saját 360 beszerzésének a gondolatával... de ez utóbbit már egy másik történet, egy új éra kezdete lesz. Jelen esetben lényegesebb, hogy a Disney Universe-ben a vele töltött egy-két óra során csalódtam, méghozzá pozitívan és kellemesen.

Az egyszerű, ám kedves sztori szerint a game főgonoszának számító Hex rosszindulatú, ugyanakkor áldásos tevékenységének következtében pottyanunk a Disney univerzumba, ahol egymagunk vagy barátainkkal közösen együttműködve, hat világot bejárva fogunk végül öklmével leszámolni. A világok az ismert filmek tematikájára épülnek: A Karib-tenger kalózái, Alice Csodországban, Aladdin, Az Oroszlánkirály, Wall-e és Szörny Rt. Mindegyik kilenc pályából áll, és a kiadó a jövőben további epizódok megjelentetését is tervezi, méghozzá különböző DLC-k formájában. A világoknak összesen négyen eshetünk neki, de szívesebben is kiválóan működnek. Először csupán hat, a filmek tematikájához passzoló szereplő közül választhatunk, de a későbbiek

során közel negyven karakterre tehetünk szert olyan ismert figurák személyében, mint mondjuk Jack Sparrow, Jasmine, Tron, Pumbaa, vagy a Szörny Rt. teljes legénysége. A nagy fejű, apró testű fiúk-lányok nem kicsit emlékeztetnek a KisNagyBolygó jellegzetes populációjára, de ettől eltekintve jópofák, és egyben stílusosak is.

A Disney Universe játékmenete viszont szerintem jobban hajaz a Lego-sorozatra. Nagyon sokat kell mászkálni, ugrálni, felfedezni, egyszerűbb rejtvényeket megoldani, gyűjtögetni és harcolni. Nagyon tetszett, hogy a játékos a fejtörők során szinte minden világban valamilyen újdonsággal találkozhat: pl. csontok összerakásával felépülő gejzírekkel, a csapdák és akadályok tűznyelők, kardnyelők és fakíri figurák segítségével történő megsemmisítésével, a magok öntözésével kikéltő fákon történő mászkálással. A továbbjutást biztosító tárgyat általában darabjaiból kell összerakni, akárcsak a Lego-játékokban. Utunkat természetesen a rendszeres időközönként felbukkanó ellenséges hordák nehezítik, amik szintén minden világban máshogy néznek ki. A leküzdésük nem igényel különösebb stratégiát, a felnőttébb közönség inkább csak a pályavégi főellenség eliminálásában lelhet némi izgalomra.

Ugyancsak nehezebbek a minden pályán előforduló kihívások – pl. a lézersugarak és bombák előli menekülés, a nagy számú ellenség csirke képében történő kiirtása –, melyek közül nem mindegyik sikerül elsőre, kiváltképp akkor, ha többedmagunkkal versenyezve egymást is megpróbáljuk kiszórni. A győztes egyébként aranyserleget kap, ami a világ aktuális harmadának teljesítésekor is megismétlődik. Az anyag szavatosságán sokat dob a gyűjtögetés. Elsősorban Mickey egér formájú aranypénzeket gyűjtünk, melyekből a későbbiekben karaktereket, valamint újabb pályákat vásárolhatunk meg. Rajtuk kívül találunk kulcsokat, amelyek a szereplők fejlesztését lehetővé tevő ládákat nyitják. Minden világban, pályánként három bizonyos tárgyat összegyűjtve zenéket és illusztrációkat nyithatunk meg, továbbá az adott univerzumban a szakaszok végén meg-



mentett vendégkaraktereket is számon tartja a progí (utóbbiak teljes számú abszolválásához kétszer kell végigvinni a szinteket.) A Disney Universe multiplayer oldalának online kivitelezésére nincs lehetőség – maga az anyacég zárkózik el ettől, vélhetőleg gyermekvédelmi okokból (gondoljunk bele, hogy mindenféle ember megfordul a világhálón). A célközönség miatt a játék nem is veszi magát komolyabban a kelleténél! Az élvezetes tartalomhoz igazán szép grafika, és minden világ esetén eltérő zenel stílus társul, úgyhogy a program sze-ríntem jó választás a Disney-rajongó gyerkőccel eltöltött vidám délutánok közös élményeihez.



DISNEY UNIVERSE

7 Kiadó: **Disney Interactive Studios**
Fejlesztő: **Eurocom**
Multiplayer: **2-4 fő** Online: **nincs**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Petúnia



Vissza a gyökerekhez

Rayman egy infantilis fickó, aki állandóan bolondozik, és akit azzal áldott meg a sors, hogy hiányoznak a karjai és lábai, de megvannak a kéz- és lábfejei, amiket a levegőben lógatva tud bámulatos módon mozgatni. Nagy múltra tekintenek vissza a címszereplésével készült játékok, amikkel megalapozta a népszerűségét, viszont az utóbbi időben csak az elmebeteg nyulaknak asszisztált némileg háttérbe szorulva a Raving Rabbids-epizódokban. Azonban most újra elkészült egy a nevével fémjelzett klasszikus platformjáték, amiben régi fényében tündököl. A fejlesztők tényleg visszatértek a gyökerekhez, és felidéznek a régi Rayman-sorozat bohókás hangulatát, a régi, jól bevált 2D-s platformerek stílusában. A játékot a tavalyi E3-on úgy mutatták be, mint egy epizódoként letölthető cím, viszont a fejlesztés alatt inkább úgy döntöttek, hogy teljes értékű, dobozos verzióban jelentetik meg.

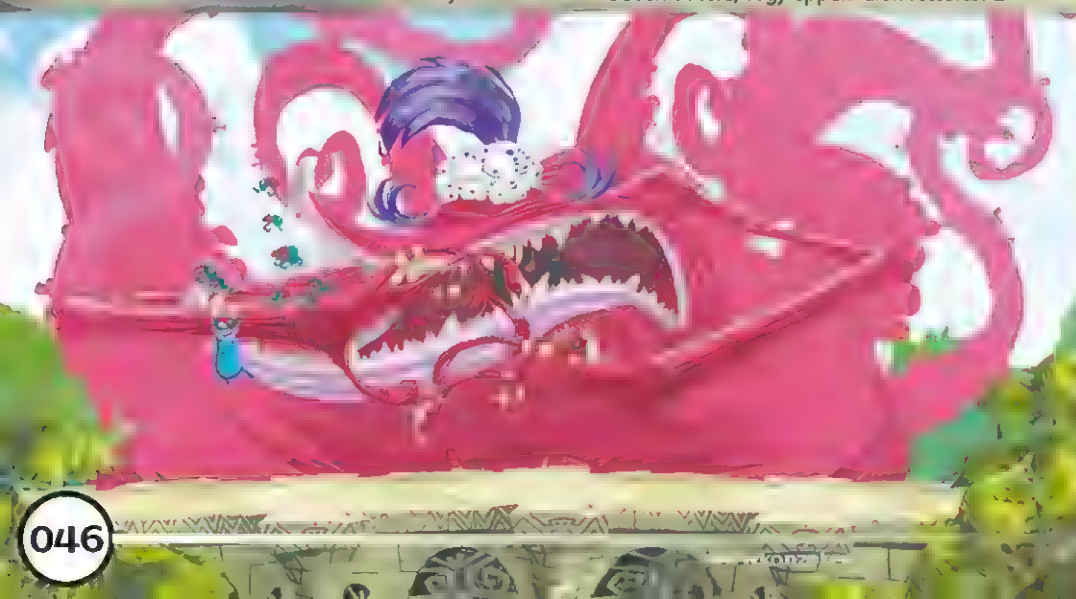
Rayman a barátaival a Glade of Dreams nevű világban tengeti békésen a napjait. Globox cimborájával éppen pihennek, de a horkolása nagyon zavar egy gonosz öregasszonyt az alvilágban, ezért bosszúból Rayman békés világára szabadítja félelmetes szörnyhad-seregét, amivel teljes káoszt okoz. Ezen kívül elfogja az aranyos smiley-lényeket, az Electoonokat, valamint a csábos nimfákat, és kettebe zárja őket. Csak Rayman és barátai tehetnek rendet, és szabadíthatják ki a bajba esetteket. Egyébként a sztori prezentációja szép rajzfilmek formájában, meglehetősen mókás stílusban zajlik, s egyetlen földi nyelvhez sem hasonlít a szereplők beszéde, tehát halandzsával kommunikálnak, mint a de Blobban. Ez azért jó, mert mindenféle nemzetiségű gyerekek megérthetik, és őket teljesen elvarázsolhatja a program. Egyedül, de akár négyesben is elkezdhetjük a kalandot, egymást segítve, akárcsak a LittleBigPlanetben. A játékosok bármikor be- és kicsatlakozhatnak menet közben. Rayman-



nel és barátaival (mint például Globox-szal) lehet ienni. Amúgy nagyon jó móka legalább kettesben játszani, így persze a kihívás is jóval könnyebb. Ha egyedül megyünk, akkor is választhatunk karaktert, s ahogy haladunk előre, úgy lehet megnyitni az újabbakat.

A fő feladatunk a Lumok gyűjtögetése lesz, ahogy Mario teszi azt az érmékkel. Ezek a Lumok vidám élőlények, és néha hasonlóan énekelnek, mint a LocoRoco kedves gömböcsei. A pályavégi értékelésnél ezeket egy üvegcsőbe öntjük, s ha sokat sikerült szereznünk, akkor egy fickó perverz szexuális mozdulatokat végez az üvegcsőre tapadva, miközben Rayman úgy pózol a fényképezőgépnek, mintha a teste egy 200 kilós viking nőé lenne. Hat világ van a játékban, amik további pályákra vannak osztva. Minden helyszínnek megvan a saját jellegzetessége, és az arra jellemző furcsa lényei. Szinte minden teremtmény a játékban a fantázia szüleménye. Az új világok első pályája abból áll, hogy egy mozgó ketracet kell nagyon gyorsan üldözni a sprintelő gomb használatával. A ketracben egy nimfa van, akit ki kell szabadítani, és ha utolértük, a jutalmunk egy új képesség. Így tehetünk szert bokszolásra, repülésre, bűvárkodásra, vagy éppen falon futásra. Az

ellenfeleket a fejükre ugrással, vagy bokszolással eliminálhatjuk. Ha megütjük őket, akkor olyan fizikokémiai reakciók játszódnak le a szervezetükben, amiktől felpuffadnak, mint egy vízi hulla, vagyis kvázi lufivá transzformálódnak át, amiket könnyűszerrel ki lehet pukkanítani. Ha az ellenfelek hozzánk érnek, akkor gyakorlatilag egy érintéstől meghalunk, és folytathatjuk az egészet az előző checkpointtól, ám szerencsére az addig szerzett cuccok megmaradnak. Viszonylag ritkán vannak ezek a pontok, így néha idegesítő tud lenni, hogy újra kell csinálni egy hosszú szegmenset egy kis hiba miatt. Ilyenkor előfordult, hogy szidtam a készítőket lemenő és felmenő rokonságát. Ha viszont többen játszunk, akkor az érintéstől nem halunk meg, hanem mi is lufivá alakulunk. Ilyenkor még vissza tud hozni a csapatársunk, mint a Wii-s New Super Mario Bros. esetében. Persze, ha minden játékos lufivá változik, akkor kezdetük újból a szakaszt. Amúgy egy nagy szemgolyóba kell beleltnünk, ez jelenti az ellenőrző pontot. Ha szerzünk egy szívet, akkor a következő halálos érintésnél nem halunk meg, csak elveszítjük a szívet. Hasonló megoldás a Crash Bandicootban volt. A pályák végén mindig ki kell szabadítani a kettebe zárt, ártatlan Electoonokat, ahogy





Sonic tette a saját kis állataival. Azonban ezekhez csak akkor lehet hozzáférni, ha a körülöttük lévő ellenfeleket mind elpusztítottuk. Ilyen ketrecek vannak a pályák közben, egy rejtett ajtó mögött, viszont egy nehezebb minipályát kell teljesíteni a hozzáférésükhöz.

A világok utolsó szintjein Rayman egy moszkító hátára pattan, és egy horizontális shooterben lövöldözi az ellenfeleket. Ilyenkor be is lehet szippantani a szörnyeket, és ráköpni azokat a másokra. Ezeknek a szakaszoknak a végén hatalmas főellenfeleket kell legyőzni. Vannak olyan bónuszpályák, amiket még nem lehet megnyitni, csak később, amikor elegendő Electoon van nálunk, amiket a pályák utáni értékelésekből szereztünk. Bármikor visszamehetünk a korábban teljesített pályákra, ahol begyűjthetjük a kimaradt dolgokat, és time trial-módban megdönthetjük a gyorsasági rekordunkat. Vannak még speciális pályák is, amelyeken egy nagyon gyorsan haladó kincses ládát kell utolérnunk egy veszélyes helyszínen. A töltőképernyőn pedig Rayman árnyékával szaladgálhatunk, egy árnyvidéken, hogy nagyon akkor se unatkozzunk. A különböző világok helyszínei elég változatosak. Mindig ki kell használnunk a terep adottságait. Az első, dzsungles világban

például a felspriccelő gejzírek segítségével kell felugranunk a magasabb helyekre, vagy indákon lendülhetünk át. Vannak békés lények is, amiket rugóként használva lendülhetünk a magasba. Lesz még sivatagi világ, ahol sokat kell repkednünk, valamint jeges helyszín is, ahol különböző hűtött élelmiszerek, gyümölcsök segítik az utunkat. A víz alatti világban nagyon érdekes és veszélyes mélytengeri állatokat kell kerülgetnünk. Ahogy haladunk előre a sztoriban, egyre ötletesebb, egyre élvezetesebb pályákon kell helytállnunk.

Az Origins nagyon csinos, rajzfilmszerű grafikával rendelkezik, ami alatt a Ubisoft belső fejlesztésű vadonatúj motorja, az UbiArt Framework dübörög, ami 60fps-sel fut Full HD-ban. A játékot gyönyörű, élettel teli helyszínek, színpompás tájak, furcsa élőlények és mókás karakterek jellemzik, mintha egy élő festmény lenne. A pályák nagy részén harsány, vidám és mókás zenék vannak, amik biztosítják a kitűnő hangulatot. A víz alatti helyszín nekem különösen tetszett az érdekes élőlényei miatt, és itt idepasszoló komor zene szólt. Igaz, hogy nagyon sok helyről van összelopkodva a program, amit meg is említettem a cikkben, de a lopáshoz is kell tehetség, hogy jól süljön el a dolog, és itt bizony

jól sült el. Azért vannak benne új ötletek is, amiktől valamennyire egyedi a stílusa. Felettébb szórakoztató játszani vele, ami hatványozódik is, ha többen esünk neki. Kár, hogy online többjátékos módra nincs lehetőségünk. A mostani komoly játékdömpingben kell néha ilyen üde, vidám színfolttal is gazdagítani a repertoárt, hiszen bohém stílusával, csodás grafikájával, harsány hangulatával, remek multijával sok kellemes percet fog okozni. Végezetül szeretném megköszönni a kedves barátnőm közreműködését, aki sokat segített nekem a tesztelés folyamán.



RAYMAN ORIGINS

8

Kiadó: **Ubisoft**
Fejlesztő: **Ubisoft Montpellier**
Multiplayer: 2-4 fő Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1, DTS

karfiol

WAR IN THE NORTH

Középfölde elveszett!

Az időpont 2002 januárja, a helyszín pedig a valamelyik budapesti bevásárlóközpont mélyén lévő multiplex, amely műsorra tűzte Tolkien kiasszikusának filmes adaptációját, a függetlenfilmes Peter Jackson (Bad Taste, Hullajó) a nagyobb tömegek számára is bemutató monumentális trilógiájának első epizódját, A gyűrű szövetségét. Míg kint repkednek a mínuszok, engem belülről harci láz hevít: Imádom a mozi minden egyes pillanatát, azt a sok emberi érzést, amit átad – hősiesség, önfeláldozás, emberség, barátság, kitartás a végsőkig. Nézném még további órákon át, de a vetítésnek vége, és belül kicsit üresen távozom, elvégre a kalandok még csak ekkor kezdődtek – pár évet előrébb ugorva már elmondhattam, mind a három rész megvolt, és nagyjából ugyanazt az élményt hozták: heroikus eposz, amely az ember lelkiéig hatol, miközben elkápráztat mind a látvány, mind pedig a belső tartalom tekintetében. Nem tökéletes (mint a Csillagok háborúja koral trilógiája), de közel áll ahhoz. Csoda, ha minden fan egy igazán jó videojátékos adaptációra vár a bemutató óta? Nem hiszem. Ám a pillanat azóta sem jött el, hiszen mindenféle kaszabolós anyag az asztalra került a franchise égése alatt, volt még gyerekes RPG is, meg nehezen irányítható stratégiai kihívás, ám valahogy a klasszikus GYU-esszenciát egyiknek sem sikerült lényegileg megfognia. Itt tartunk most, 2011-ben, amikor a régóta várt War in the North megjelenése már a nyakunkban van. Azé a játéka, amely talán visszahozza a dicsfényt, és virtuálisan is igazán élvezhetővé teszi Középföldje kalandjait. Ha nem, akkor kedvenc fantasy-világunk (Skandar Graun, és a Káosz világa mellett, természetesen) egy időre biztosan elveszett, és talán már senki sem mentheti meg.



A Snowblind Studios emberei nem járatják be velünk újra, ugyanazokat a helyszíneket, amelyeket már kis túlszással exzesszer láthattunk, illetve nem kötelez minket a Zsákos, és a többi ismert szereplő irányítására. Annyira nem, hogy tulajdonképpen ismeretlen hőszok bőrébe bújva vághatunk neki egy eddig nem tapasztalt utazásnak. A rendelkezésünkre van bocsátva három karakter: egy férfi, egy tünde nő, és egy törpe – velük indulunk útnak, amelynek első állomása a Pajkos Póni fogadó, ahol Aragorn mester tudósít minket az egyre növekvő sötétségről, és a közelgő veszélyről, amely Szaoron rémurálmának előszele. Innentől pedig a könyvekben és filmekben bemutatott fő sztori-vonallal párhuzamosan

haladunk, hogy elkapjuk a sötét nagyúr jobb kezét. Agandaurt, miközben az azokban olvasott és látott helyszíneket járjuk be, illetve a moziból kihagyott karakterekkel és tájakkal is megismerkedhetünk.

A játékmenet egy nagyon szolid RPG, és egy kőkemény H&S keveréke, avagy útunk és vágunk, varázsolunk, miközben fejlődünk és fejleszthetünk, valamint lootolunk megszakadásig. Elestett társainkat feléleszthetjük (ők is minket), fegyvereinket plusz értékeket adó mágikus kövekkel erősíthetjük, harci lázban égve már-már terminátori magasságokba emelkedhetünk, és közben még taktikai parancsokat is osztogathatunk, ami mondjuk annyiban merül ki, hogy barátaink védekező,

vagy támadó pozícióban várják a folyamatosan rohamozó ellenséget.

A fő küldetések mellett kisebb mellékfeladatokat vállalhatunk be, amelyek új helyszínekre is vihetnek, és amik olyan csip-csup dolgokat helyeznek előtérbe, hogy szerezzünk gyógyírt egy haldoklónak, győzzünk meg valakit a lakosság számára létfontosságú fegyverek beszerzéséről, vagy éppen adjuk tudatára egy fiatal leányzónak, hogy gyermekkorai pajtása még mindig gyengéd érzelmeket táplál iránta.

Mind ez nem okoz túl sok meglepetést, és tulajdonképpen a leirtakkal megkaptunk minden kilsét, ami ebben a fantasy-akció stílusban elérhető, ám ne felejtsük el, hogy emellé társul egy világ, amit úgy hívunk: Középfölde. Már ahogy megindulunk az első miszliók helyszínén, elkap a hängültség, miközben ősi romok között sétálunk, és veszáverjük a yeti, a góblinok hordát, ám ahogy haladunk előre, egyre több kellemes emlék és élmény szöszöl meg szívünkben. Zugolyvölgy, Mória, Megre, Biri – jól ismert helyszínek, amelyek mellett megannyi másik is társul. Halott lelkek birodalmában, pókok erdejében, a törpék erdjében járhatunk, miközben megismerkedünk Rada-gasttal, a varázslóval, vagy a bemutatókban már látott Belerammal, és a többi sással, akik szintén kiveszik a részüket a borzalmas csatákból.

Bár a grafika nem első osztályú, azért a páncélok így is mesésen néznek ki, és egy-egy tájkép is lenyűgöző (például hatalmas hegyek közt álló hídon haladunk át, miközben a környezet minden szegletét



megcsodálhatjuk). Azonban furcsa mód talán a főhősünk a legkevésbé kidolgozottak, miközben az orkok, és más ellenséges lények kifejezetten jól mutatnak, ráadásul szét is kaszabolhatjuk azokat – a kivégző mozdulattal fejeket, lábakat, kezeket szakíthatunk le. Más kérdés, hogy ennél sokkal többre nem is leszünk képesek.

Akkor a fekete leves először: a játékmenet buta, mint a kő. Két támadásunk van, amelyek közül az egyik szolgál a kivégzésre is, amelyben a megfelelő időben nyomjuk le a gombot, valamint löfőgyver gyanánt még egy (jat is alkalmazhatunk, emellett pedig van a vetődés és a pajzsos/kardos védekezés, plusz ráadásként alkalmazhatjuk a hihetetlenül primitív speciális lehetőségeket, illetve a társaknak kiadható parancsokat. Ez még talán nem is tűnik olyan rossznak, de a programban alkalmazva több helyen is vérzik az egész. Megyünk, jönnek az ellenfelek, nyomkodjuk az egyik

gombot, illetve néha megpöcköljük a másikat is, még ritkábban pedig rájövünk, hogy ott vannak a ravaszok, majd kezdjük elbárálni az egészet, miközben nagyokat ásítunk, hogy kábé másfél-két óráként egyszer valami esemény, vagy egy szereplő/helyszín megjelenése kisebb lelkesítést váltson ki bennünk. Ráadásul az egész, ami elhibázott, pontosan megkezdődött, mintha az előre meghatározott pályákon letett Hordanódon menénk végig: csőpályán előre haladunk, beözönlik a több hullámban támadó ellenség, siker esetén mentés, aztán megyünk tovább, hogy újabb hullámok jöjjenek szembe.

Fekete leves másodszor: tetézi mindezt a borzalmas mesterséges intelligencia, és a harcok, ellenfelek felépítése. Egyre erősebb orkok érkeznek, meg mellettük akár több troll is, és ezek minden intelligenciát nélkülözve csak jönnek és ütnek,

mint a megállíthatatlan gépek, aminek az az eredménye, hogy sem taktikázni, sem védekezni nem lehet normálisan. Először akkor akadtam ki, amikor egy brutál ork mellett harci lázban égve vagy tíz hagyományos ork katona jött, és ezeket addig alig lehet sebezni, amíg a nagyobb társukat le nem szedjük – persze azt meg négy oldalról akadályozzák úgy, hogy még be is szorulsz miattuk valahova. De ez még mind semmi ahhoz képest, amikor a törpék ostrománál kell védekeznünk, ahol első körben az orkok mellett két troll támadja be a hatalmas kaput, amit nagyjából húsz másodperc alatt képesek lezúzni, és természetesen egy csapásuktól a földre kerülhetsz, ahonnan feltápázkodni kábé öt másodpercbe kerül. A végső csapás az idegrendszeremre az volt, amikor mindezek után még kapunk egy bajnok orkot is, aki szinte sebezhetetlen és legyőzhetetlen, de mellette még végtelen számban érkeznek a kétkardos haverjai, akik folyamatosan kaszabolnak, ezzel gátolva még az újraélesztést is, a nagydarab benga meg persze csapkod, tombol, zúg, és még a felfejlesztett fegyverrel, harci dühvel, és az állandóan adagolt életerővel, és speciális energiával is rendre földre küldte a csapat összes tagját – mert ő igazán, nehogy már normál fokozaton, taktikázással, vagy éppen rambózással le lehessen verni.

Szóval a játékmenet szorult volna még némi csiszolgatásra, miközben az egész programból nem az jön le, mint mondjuk a Warhammer esetében, amikor is a fejlesztők rajongók, akik a többi rajongónak próbáltak készíteni egy igazán élvezetes feldolgozást – inkább úgy tűnik, hogy a Warner a jogokkal élve megpróbált némi zöldhasút begyűjteni, amihez összerakatott egy új, de igazán újdonsággal annyira nem szolgáló iparos munkát, amit kicsit körbeleng az eredeti eposzt jellemző báj és monumentalitás, de ehhez társul nem kevés izzadságszag is, azt meg mind jól tudjuk, hogy az ilyesfajta keveredésből végül mindig valami kellemetlen szag jön ki.

A WitN megmentőjévé talán a háromfős system linkes és online co-op válhat, elvégre két emberi társal már kicsit izgalmasabb az orkok gyilkolása, levadászása, ráadásul a gép által irányított hősökkel szemben ők először inkább körülnéznek, szükség esetén leverik

a megmaradt ellenfeleket, és nem úgy próbálnak feléleszteni, hogy közben oda sem figyelnek arra, hányan csépelik mellettünk guggoló testüket (aminek az eredménye természetesen kollektív halál).

Ettől a lehetőségtől függetlenül számomra csalódás az új LotR-játék, ami kis túlzással majdnem ugyanazt nyújtja, mint a Hunted, ami egy kisköltségvetésű próbálkozás volt ehhez képest, mégis kevesebb frusztrációt okozott, és talán még a hangulata is erősebbnek bizonyult egy-két helyen. Sokat vacilláltam az értékelésen, és a hatos helyett végül azért hetes áll lentebb, mert a játéknak csak van egy erős LotR-hangulata (bár a sztorit nem viszi sokkal előbbre, még a bevetett ősi hatalom ellenére sem, amelynek meggyőzése is a célunk, hogy a mi oldalunkra állva harcoljon), ami némileg képes feledtetni a negatívumokat is – ilyesformán leginkább a rajongóknak ajánlható a program, de csodákat ők se várjanak attól. Középfölde elbukott, és egyre kérdésesebb, mikor bukkanhat fel egy hős, amely végre megmenti a szeretett univerzumot – ám ez már egy másik történet, amely vélhetőleg sokáig várat majd magára.



LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Kiadó: Warner Bros. Interactive Ent.
Fejlesztő: Snowblind Studios
Multiplayer: 3 fős Online: 3 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Bójtös Gábor

KINECT SPORTS SEASON TWO

Meglepődve konstatáltam, miszerint olyan nagy múltú cégek, mint például a Rare, részt vesznek casual Kinectes fejlesztésekben, noha úgy érzem, kissé távol áll mindez a profiljuktól (vagy legalábbis távol kéne állnia). Ugyanakkor talán még több profitot is termelhetnek, mint a mondjuk úgy, nem éppen „überelhetetlen” exkluzív klasszikusaikkal, melyek a Microsoft-tal való együttműködésük óta napvilágot láttak. Így talán nem is csoda, hogy a bő három milliós eladás egyértelműen a Kinect Sports folytatására sarkallta a brit fejlesztőket, meghozza hat vadlúj sportág – avagy baseball, sielés, amerikai foci, golf, tenisz, valamint dartsózás – hozzácsapásával, kiegészítve a korábbi bowlingot, bokszt, atlétikát, ping-pongot, strandröplabdát, valamint focit. (Habár nem is nagyon értem, miért csak a „második szezonba” kerültek bele a – gépéhez csatolva rekordeladású – Wii Sports kategóriái, hiszen pont az első rész repertoárját gondolnám inkább kiegészítésnek. Talán az egyértelmű koppintás elkerülése végett döntöttek így?)

Ugyanakkor szinte minden maradt a régi, minek is elrontani, ami bevált, így amint bekalibrált minket a Kinect, és a fejünk fölé emeltük a kezünket – megadva a jelet a starthoz –, ugyanaz az ismerős Kinect Sports fogad minket, mint tavaly, vagy talán csak egy hasonló, némileg átgon-doltabb menürendszerrel (a hangirányítás is korrekt, felváltva a farszót kézzel való navigálást). Döntsünk is hamar, hogy valami adrenalinusabbal kezdünk, mint akár a tenisz vagy sielés, vagy első körben valami komótosabbal próbálunk szerencsét, mint a golfozás vagy dartsózás. Habár stílusra persze össze sem hasonlítható a Dance Central 2-vel, azért az örömteli hír, miszerint azzal ellentétben itt a gép elleni küzdelem túl nem csak egy két-, de négyjátékos multi is a rendelkezésünkre áll, sőt még ott az online-mód is.

Hogy mennyire jellegzetesek egymáshoz – vagy az előd felhozatalához – hasonlítva az egyes sportágak gameplay-ben, az megítélés szempontjából olykor eléggé változó lehet, ugyanakkor az biztos, hogy a brit csapat egész korrektül visszaadja azt a jellegzetes érzést, miszerint benne lennénk a játékban

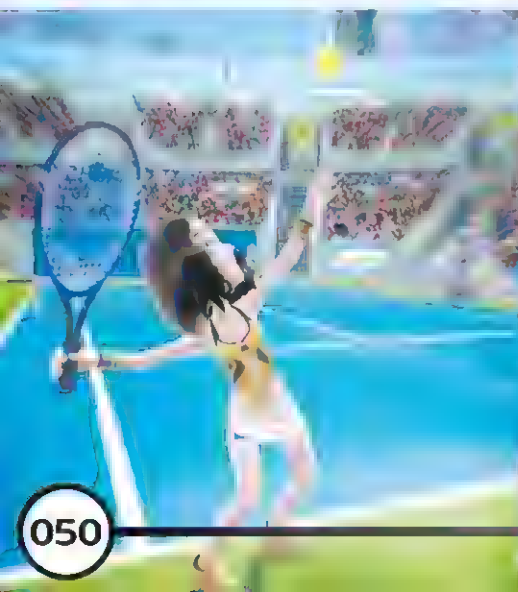


– már amennyire képesek vagyunk beleélni magunkat –, és a körítés, mint pl. a Jópofa kis avatárak is megállják a helyüket – mint hangulaterem –, noha nem igazán nevezhet-nénk őket éppenséggel a HD-éra csúcspont-jának, de nem is ez a cél.

Néhány példát említve, ott van mondjuk a dartsózás. A célzást külön megdicsérném, hiszen tényleg pont annyira pontosra lett kalibrálva, hogy hosszas koncentrációval akár még az 50-esbe is betaláljak, ellenben simán meglegyen az esélye az elvétett dobásnak, így igazi versenyfeeling alakulhat ki a játéko-sok közt. Nagyobb aktivitású vizekre evezve a tenisz már rendesen megizzasztott, hiszen – akár a Wii Sports-szal ellentétben is – itt jóval nagyobb beleadással küzdhetünk, habár úgy érzem, az időzítésnél volt egy-két furcsa jelenség, de lehet, ez is csak a gyakorlásom múlik. Ugyanakkor legyen bármilyen pofás is a szabadkezes imitáció, saját tapasztala-taim szerint már egy közönséges ruhafogas kézbevitelével is realisztikusabb hatást érhetünk el, ha azzal lendítünk (azért csak óvatosan a HD-tévénk, vagy pláne barátaink, gyermekeink – esetleg kiskutyáink – érdeké-ben). A kezdeti sikerélmény viszont ne hagyjon minket megtéveszteni, vezessünk

akár rögtön 40:0-ra, a végére az ellenfél simán feltornázhathatja magát döntetlenre, így a győzelemért meg kell küzdeni, de egyé-b-ként mindez egyáltalán nem olyan nehéz, sőt kifejezetten élvezetes. Végül hadd említsem még az egyik favoritomat, a sielést, mely könnyed navigálásával és ugrabugrájával az egyik legizgalmasabb versenyszám, noha be kell valljam, a snowboardos Crossboard 7 jobban megfogott év elején, de azért ez is megállja a helyét. Bármelyik sportágat is nézzük, a Kinect egész pofásan követi nem csak az ütések/mozdulatok irányát, de a sebességüket is, így például a golf is az eddigi talán legmeggyőzőbb kivitelezésű, amivel eddig dolgom volt.

A második szezon tehát pontosan ott folytatja az utat, ahol az előd abbahagyta, mindössze megkaptuk hozzá a korábbi slágersportágakat is, igaz, az eddigi látot-takhoz képest komolyabb és élvezetesebb gameplay-t kölcsönözve azoknak. A hang-felismerés a garancia a könnyed navigációra, a továbbfejlesztett mozgásérzékelés pedig igazi játékelményt biztosít, akár egyedül is, de sokkal inkább bulikba ajánlva, főleg a vic-ces parti-módnak hála.



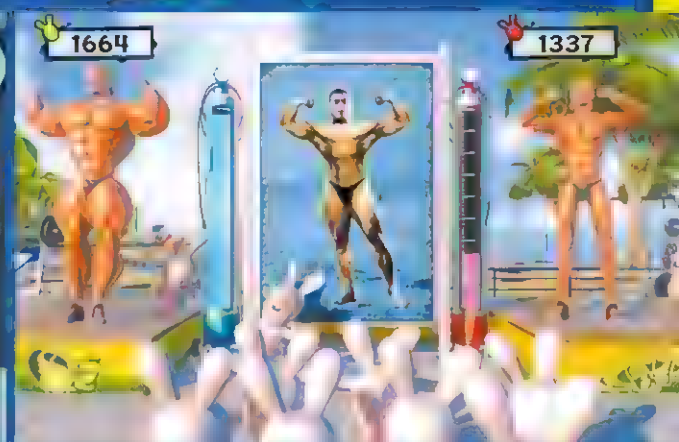
KINECT SPORTS: SEASON TWO

7

Kiadó: Microsoft Game Studios
Fejlesztő: BigPark, Rare Ltd.
Multiplayer: 2-4 fős Online: 2 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Krisz

X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS

[illegible][illegible][illegible]

Kenny

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Salute a voi, Assassini

Noha a jelenség nem törvényszerű – illetve ellenpélda is szép számmal akad –, azért számos folytatást megélt filmre és videojátékra igaz, hogy általában az első rész sikerül jobban, a második pedig már nem képes felérni az előd szintjéhez, vagy csak pusztán erőltetettnek hat. A hosszas példálózástól ezúttal eltekintünk, mivel úgy gondolom, mindenkinek megvan erről a maga szubjektív listája (no meg hiába írnám, teszem azt, hogy a Vissza a jövőbe első epizódja szerintem sokkal jobb, mint a második, egyesek tuti megílná a Devil May Cry 2-t. Aki egy kicsit is ismer, tisztában van vele, mennyire odavagyok a Capcom boszorkánykonyhájában készült hack'n slash sorozatért, ez a stuff azonban épp, hogy elment egyéjszakás kalandként, ami – főleg a fantasztikus első rész fényében – számomra kiábrándító erejű volt anno. Mint az előbb említettem, ezen megállapítás természetesen nem pecsételhető rá az összes franchise-ra, gyakran pont fordítva sülnek el a dolgok, ami azért mégiscsak kevésbé utálatos helyzet, hiszen inkább előre fejlődjön valami, mintsem visszafelé.

Ma a Ubisoft egyik leghíresebb sorozata az Assassin's Creed, ami az évek során folyamatosan előre lépdelt, méghozzá igen sebes tempóban. Emlékszem, az első epizódot a végén szinte már csak becsületből nyomtam végig (félúton egyszer le is tettem), közben majdnem sikerült több alkalommal is bealudnom a monotonitásnak köszönhetően. Egész egyszerűen kiaknázatlanul maradt a programban rejlő potenciál, de ez akkoriban valahogy több Ubisoft-produktumnál is tapasztalható volt (lásd Far Cry 2, Prince of Persia): a fantasztikusan kidolgozott világhoz a tartalom képtelen volt érdemben felnőni, emiatt a valódi varázs – mely az előzetes videókban tökéletesen átjött – elmaradt. Egy olyan típusú játék, mint az AC nem létezhet normális történetvezetéssel, valamint egy olyan főhős nélkül, akivel könnyen azonosulni lehet. Szeren-

csére mindezt Ubiék is realizálták, a folytatás hatalmasat ugrott előre, mely egyértelműen jelezte, hogy a cégnél dolgozó srácok is megérték a nehéz feladatra. Ezio sokkal szeretet-hetőbb karakterré vált, mint Altaïr, valamint történetét is jócskán elmélyítették az eredeti orgyilkoséhoz képest. Még ha csupán nagyvonalakban is, de felejthetetlen élmény volt végigkövetni a Firenzében született főhős életútját, látni, ahogyan változik körülötte a világ, ezzel együtt pedig ő maga is. Túlzás nélkül állítom: az AC2 számomra úgy tálalt mindent, hogy arra konzolgenerációkkal később is kellemes érzésekkel fogok visszagondolni. Ki tudja, talán egyszer még klasszikusnak is titulálja majd a gamer társadalom; rajtam biztosan nem fog múlni...

Mindenképp fontosnak tartottam megemlíteni az első részt, elvégre nem kevés párhuzam húzódik közte, valamint a legújabb, a Revelations alcímmel ellátott epizód között. Ezio, háta mögött hagyva Olaszországot, olyan helyre merészkedik, amely több mint háromszáz esztendeje nem nyújtott otthont az assaszinoknak – holott megilletné őket. Masyaf városáról van szó, ami jó ideje a rend ősellenségének (templomosok) kezében van – a szinte teljesen érintetlenül maradt helyszín biztosan ismerős lesz azoknak, akik



néhány éve Altairral osztották az igazságot. Hősünk itt fog rálelni egy évszázadok óta lezárt bejáratra, melyet öt kulcs nyit, és persze – egyet leszámítva, amelyiket nagy nehezen megkaparintottak a templomosok – senki sem tudja, hol találhatók, valamint azt sem, mi lapul pontosan a bejárat másik oldalán. Annyi mindenesetre bizonyos, hogy a dolog Altairral kapcsolatos. Ezio feladata a kulcsok összegyűjtése lesz, elődje lépteinek nyomán haladva; a két eltérő korban és helyen élő protagonista sorsa ezáltal összefűződik. Sőt nem csupán az övéké: természetesen minden szál ezúttal is a jelenbe, Desmondhoz vezet vissza, aki jelenleg kómában fekszik, csapdába esve az Animusban. A kijutás/felébredés egy módon lehetséges, ha összegyűjti őseinek hiányzó emlékfoszlányait, tökéletes szinkronizációt létrehozva ezzel. Gondolom, azok, akik eddig nem játszottak egyetlen AC-résszel sem, most értetlenül vakarják a fejüket, nekik ajánlatos volna bepótolni az eredetit, hogy nagyjából képben legyenek a történésekkel. Örömhír a program megvásárlóinak, hogy a bolti példány tartalmazza a klasszikus első epizódot, így a pótlás már részben meg is van a sorozatot eddig nem ismerőknek. Ezúttal nem Rómába, hanem a párszáz év alatt rengeteg fejlődésen átesett Kons-

tantinápolyba vezet minden út. Az Európa és Ázsia közös határvonalán húzódó város jelentős változásokon esett át Altair ténykedése óta; Ezio szavaival élve: „Európában nincs hozzáfogható város” – valóban nincs. Amikor arról van szó, hogy a helyszíneket étellel kell feltölteni, az Assassin's Creed sosem gyengélkedik, ebben már kezdetektől fogva nagyon erős volt, de a Ubisoft jómunkásembereinek évről-évre sikerül egy szinttel feljebb helyeznie a lécet. Nem is tudom, hol kezdjem; minden olyanmire természetesnek hat, hogy nehéz volna egy-egy dolgot kiragadni, de azért a szemléltetés végett megteszem. Az állandó nyüzsgésben lévő utcákon roma zenészek, zsonglőrök, bűvészek szórakoztatják a népet, a szegényes öltözetű koldusok fáradhatatlanul tartják feléd a markukat, a prédikátorok messze elhallatszódó szavaikkal pedig számos embert vonzanak maguk köré. Bármerre tekintettem, hihetetlen természetességet véltem felfedezni a környezetben, mindenki állandóan tesz-vesz valamit, vagy éppen tart valahová. Való igaz, ezek így leírva nem tűnhetnek hatalmas újdonságnak, de hidd el, az apróságok tömekege a Revelations-ben áll össze a legjobban. Talán ezzel sokan másképp vagytok, de velem csupán maroknyi videojáték képes

valóban elhitetni, hogy az irányított karakteremmel nem ügyesen kialakított díszletek között, hanem valódi, élő-lélegző helyszíneken mozgok. Ki nem állhatom, ha még egy alacsony korlát felett vagyok képes átugrani (még akkor is, ha csőjátékról van szó), és úgy en bloc nem kedvelem azt az érzést, amikor túlságosan szembesítenek a határalmmal. Ezzel most nem a lineáris stuffok felett szeretnék pálcát törni, mivel egyrészt ilyenekre is szükség van, másrészt – ügyes dizájnerekkel a fedélzeten – ott is bármi elhithető az emberrel. Sosem fog megadati a lehetőség (az időutazás gyakorlati alkalmazásáig legalábbis semmiképp), hogy bejárjam a reneszánsz éra Konstantinápolyát, azt viszont bátran ki merném jelenteni, hogy igen, valószínűleg így nézhetett ki. A valós időben történő napszakváltozásnak köszönhetően más arcát mutatja a város nappal, illetve éjszaka: fantasztikus látványt nyújt, ahogy a felhőket lassan odébb tereli a szél, és az égen felbukkan a fénylő, hatalmas félhold. Bizonyára mondanom sem kell, hogy akik kedvelik a keleti meséket, hatványozottan odáig lesznek az esti részekért. A látványban egyébiránt nagytóval is nehéz volna hibát találni, egyetlen említésre méltó negatívumként legfeljebb az olykor előforduló beröccenéseket lehetne



TESZT

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

| PSP | Wii | 3DS | DS |

megemlíteni, de egy ekkora területű, ennyi NPC-t egyszerre mozgó program esetében ez még a megbocsátható bűn kategóriájába esik.

Emberi mivoltunkból adódóan szeretünk vadászni – az Assassin's Creed pedig valahol mindig is erről szólt. Amennyiben úgy tartotta kedved, mindenkin átkaszabolhattad magad, mígnem elérted a kiszemelt prédát, ugyanakkor a türelmesebbeknek megadatott a lehetőség szép csendben, előre kidolgozott taktikával eliminálni a célpontot – utóbbi volt a nehezebb (emlékszem, számtalanszor próbálkoztam így, de igazából kevésszer jött össze, mostanra azért ügyesebb lettem), viszont ez nyújtotta a nagyobb sikerélményt is. A jól bevált játékmotívum természetesen továbbra is változatlan maradt, azon belül is a Brotherhood által kezdeményezett szisztémát követi. A számtalan kalandot megélt, középkorba lépett Ezio egyfajta mentorként érkezett Konstantinápolyba, és a titulus nem pusztán jelképes, hanem feladatokat is hárít hősünkre. Mindenekelőtt a legfontosabb, hogy a templomosok elleni küzdelemben folyamatosan biztosítsuk a megfelelő utánpótlást: a rendez új harcosokat toborozhatunk, akiket fejleszteni kell, illetve területfoglalás missziókra is küldhetjük őket. Hogy pontosan meddig vannak távol, azt nem lehet előre megjósolni, hol kevesebb, hol hosszabb ideig tevékenykednek. Az orgyilkos segítők nem csupán új territóriumok megszerzésében, hanem szorult helyzetekben is kapóra jönnek. Ezúttal is hívhatunk külső segítséget, egy apró újrátöltődő csík jelzi, van-e erre lehetőségünk: amennyiben van, mindössze egyetlen gombot kell megnyomnunk, egy fűtyszó hallatszik el, és a közelben lévő ellenségek máris holtan zuhannak össze, ezzel egy időben pedig a testükön olyan kelés nő, mely kísértetiesen hasonlít egy fehér csuklyát viselő személyre.



A program egyfajta stratégiai szegmensen is bővült, ami bár nem lett a végletekig elmélyítve, időnként némi üde színezetet csempészett a játékmotívumba. Ezeknél a speciális részeknél Ezio ténylegesen nem vesz részt az összecsapásokban, hanem utasításokat oszt ki az emberének, akik készségesen teljesítik azokat. A cél általában egy-egy nagyobb templomos csapat legyőzése, ennek sikeres abszolválásához embereket kell elhelyezned a rendelkezésre álló játéktér bizonyos pontjain, illetve egyéb extrákat (például feltartóztatásra alkalmas barikádokat, bombákat) is lerakhatsz. A valódi nehézség abban rejlik, hogy mindezeket nem ingyen, hanem úgynevezett „morál” pontok elköltésével teheted meg, amit a megölt ellenségek után kapsz – nem ajánlatos tehát ész nélkül szórni a pontokat, mert biztosan épp akkor leszel híján, amikor a legnagyobb szükséged lenne rájuk.

Ezio az eltelt évek alatt tökéletesen elsajátította a rend titkos fegyvereinek megfelelő használatát, de mint tudjuk, jó pa... assassin is holtig tanul. A helyi assasinok vezetője, Yusuf Tazim fog megismertetni minket az új eszközökkel, trükkökkel. Az első és legfon-

tosabb újítás a „hookblade” névre keresztelt tárgy, mely nem is annyira a küzdelmeket könnyíti meg, sokkal inkább a gördülékenyebb épületmászást teszi lehetővé. Ha úgy tetszik, a cucc gyakorlatilag a karunk meghosszabbítására szolgál: segítségével nem csupán nagyobb távolságokat ugorhatunk át, hanem a házakon is jóval sebesebb tempóban mászhatunk, és ami azt illeti, ez kiválóan tud jönni abban az esetben, amikor puskákkal próbálnak leszedni minket. A városban mindenhol találkozni épületeket összekapcsoló kötelekkel, melyekre a hookblade segítségével felkapaszkozhatunk, és végigcsúszhatunk rajtuk, pillanatok alatt A-ból B pontba jutva ezzel.

Természetesen az ellenségeken is alkalmazható tárgyról van szó: az utunkban állók felé sprintelve, majd az elgömbített pengét a vállukba akasztva átgördülhetünk a hátuk felett. Ha rosszul áll a szénánk, ezen gyors mozdulatot alkalmazva bármikor menekülre foghatjuk a dolgot. Yusuf egy másik igen hasznos képességet is a birtokunkba juttat, méghozzá a bombák készítésének tudományát. Ezeket az erre alkalmas állomásokon lesz alkalmunk össze-



1:05



13484A

42



legőzni, és a dolog már csak azért is roppant izgalmas, mivel minden egyes összetevőt magunk válogathatunk, gyűjthetünk össze, sokféle variációt kreálva ezáltal. A program mindig pontosan tudatja velünk, melyik hozzávaló mit befolyásol a bomba tulajdonságán (például a robbanás hatáskörének nagyságát, elterelésre vagy gyilkolásra alkalmasságát), így játéktílusunktól függően ezzel is remekül lehet taktikázni. Bár valamivel a hivatalos megjelenés előtt jutott el hozzám a tesztelendő anyag, szerencsére már mentek a multiplayer szerverek, sőt játékosokat is találtam (hozzáteszem, egyszer sem volt teltház). A többjátékos szegmens eléréséhez – a három napos próbaidőszak lejártát követően – online kódra lesz szükséged, ami lassan nem is számít meglepetésnek, hiszen a nagyobb kiadók többsége már jó ideje előszeretettel él ezzel a megoldással. Én azt javaslom, mindenképpen használd ki a próbaidőszakot, és csak azután dönts a kód felhasználásáról, a multi ugyanis nem különösképp kiemelkedő, klasszikus módokat tartalmaz (abból mondjuk jó sokat), melyek ugyancsak a manapság megszokottnak mondható, XP-gyűjtős, szintlépős, megnyitogatós rendszeren alapulnak. A feladatát igazából tökéletesen



ellátja, azaz jócskán kitolja a szavatosságot, mely egyébként a mellékküldetéseknek, valamint az ilyen-olyan összegyűjtendő dolgoknak hála a szingli módusz esetében sem rossz. Mindenesetre, aki a Brotherhoodban szeretett a világhálón másokra vadászni, valószínűleg most sem fog csalódni, hiszen

némi plusszal gyakorlatilag ugyanazt kapja. Nagyon örülök neki, hogy a kezdeti apróbb szerencsétlenkedések után mára ilyen magas nívót képvisel a Ubisoft egyik elsőszámú sorozata. A Revelations küldetése nem az volt, hogy ismét radikálisat ugorjon előre (ez a sors majd a következő, remélhetőleg számozott AC-epizódra vár), hanem sokkal inkább az, hogy ne verje le a második rész által igen magasra helyezett léceket, illetve méltó lezárásaként szolgáljon Ezio Auditore da Firenze kalandjainak. Én úgy érzem, mindent sikerült maradéktalanul teljesítenie, így mindenki bizakodva várhatja a következő (ki tudja, talán végre a jelen korban játszódó?) felvonás érkezését.



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

8

Kiadó: **Ubisoft**
Fejlesztő: **Ubisoft Montreal**
Multiplayer: **nincs** Online: **4-8 fős**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Duke

TESZT

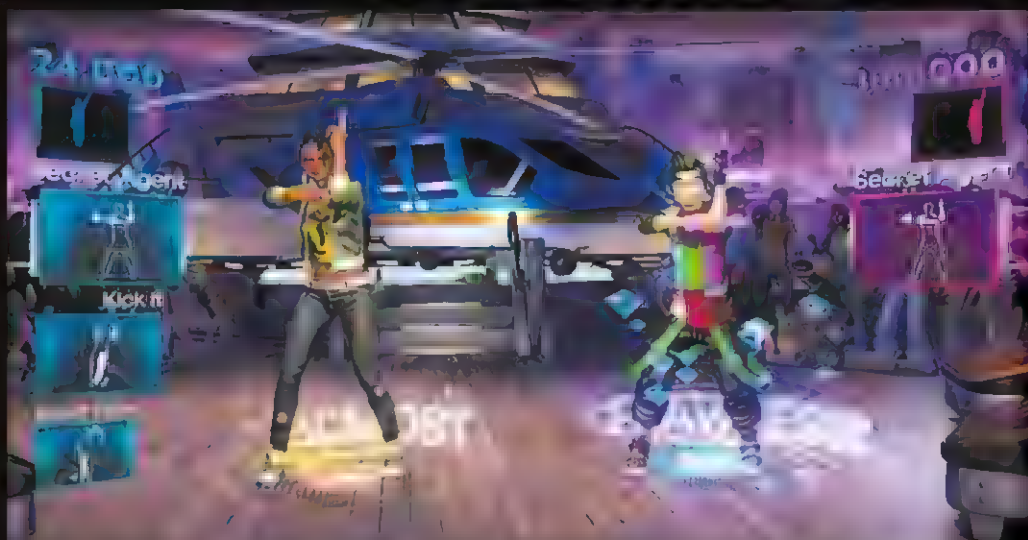
DANCE CENTRAL 2

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

DANCE CENTRAL 2

Úgy érzem, továbbra is kissé hadilábon állok a Kinecttel (vagy Move-val), mint innovációval, legalábbis abban a tekintetben, hogy egyszerűen nem tudom igazán komolyan venni. Ugyanakkor szívesen próbálom ki ezen eszközökkel kapcsolatos új anyagokat, és zömmel valóban jól is szórakozom rajtuk, noha kétségkívül elsősorban jópofa bulijátékként tudnám ezeket aposztrofálni, hiszen az igazi videojátékot, mint olyat, továbbra is úgy képzelem el, mint ahogy pl. a Resi 2-t toltam anno az éjszakába nyúlóan. Ettől függetlenül igenis értékelem a sikeres próbálkozásokat, és be kell valljam, valamiért a Dance Central 2 is már a kezdetektől megfogott. Tülestem a szokásos bűrtortogatáson, jó erős fényt eszkábáltam a nappalliba, majd szívmelengetően konstaltam, hogy a kamera itt este is könnyedén érzékel, és már a könnyed menü-navigáció is meghozta a kedvem egy kis alsónacis dance-re.

Nem könnyű manapság labdába rúgni a zenés progik terén, hiszen sorra ontják az egyre profibb szériák egyre ütősebb folytatásait, mint akár a Rock Band, és kifejezetten táncolós stuffhoz is volt már jó pár alkalommal szerencsém – kapásból ott volt pl. a popkirály előtt tisztelgő Michael Jackson Experience. A nagyszámú konkurencia ellenére viszont továbbra is érdemes próbálkozni, hiszen talán még hardcore játékosként is a vérünkben van, hogy örömmel vállalunk – még ha csak a saját kis virtuális világunkban is – a táncparkett ördögévé. Minél viccesebb és ötletesebb megoldásokkal rukkolnak elő, annál több kedvünk lesz ugrábugrálni, ahol pont, hogy nem a követhetetlen, hanem épp a jól leutánozható táncmozdulatok motiválnak igazán. Be kell valljam, rég rohogtem ekkorát, mint az első próbatáncornál, mikor benyomtam a 2004-es agymenés slágert – a Mai Ai Hee-t (merthogy én vagyok itten a Numerakirály, úgyhogy húzz el innen, nekem ne dumálj). Minden valamire való zenés játék alapja természetesen egy ütős repertoár, márpedig

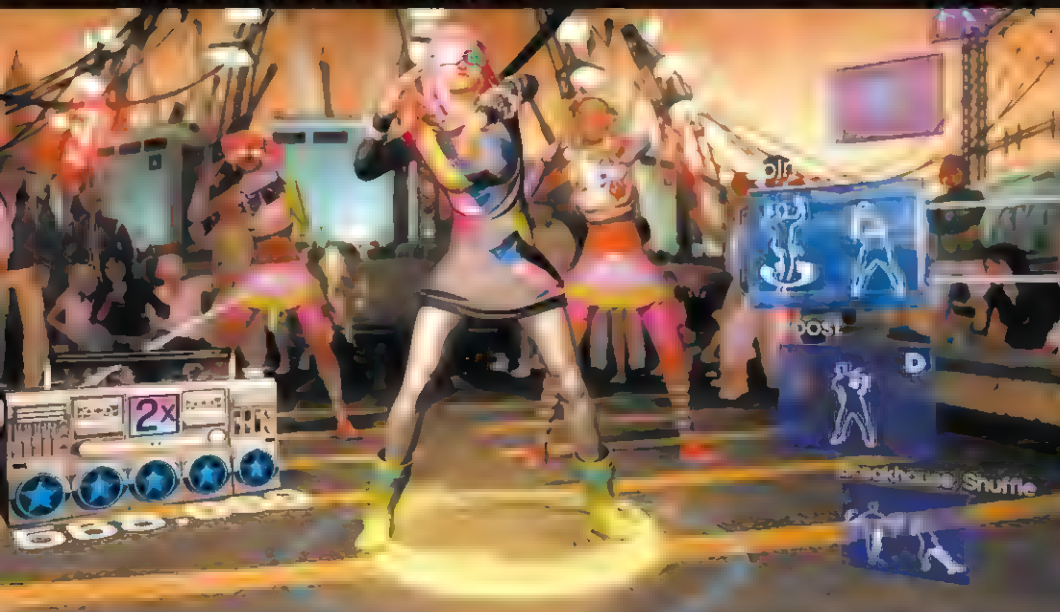


a 43 cím között a '80-as évektől egészen napjainkig számos nagyobb sláger szerepel, mint akár Lady Gaga-tól a Born This Way vagy a Bad Romance, nagy kedvencemtől, Enrique Iglesias-tól az I Like It, plusz ott van a Darude-től a Sandstorm, David Guetta-tól a Sexy Chick, vagy Jim Carrey örök klasszikus Diszkópatkányok című gagijéből a What Is Love, és még sokan mások. Maga a felépítés persze nem nagyon változott az első részhez képest, és a legjobb az egészben, hogy totál kezdőként is lehet sikerélményünk, hiszen a mozdulatok tényleg könnyen leutánozhatóak és ötletesek, ráadásul nagyon jól passzolnak az egyes számokhoz, így garantálom, hogy szem nem marad szárazon egyetlen bulin sem, ha elkezdünk a Mai Ai Hee-re ökörködni, pláne mikor flashként még be is vágják a dal közben a korábbi szerencsétlenkedésünket. Ugyanakkor komolyan mondom, hosszú hetes gyakorlással simán bármelyik diszkó sztárjává válhatnánk egy duóval (vagy akár trióval), ha pl. betanuljuk az I Like It malomkeres, "hype" mozdulatait, vagy a refrénnél az égbetartott ugrálást, szóval profibb

szinteken is bőven terem babér.

Alapvetően a képernyőn ugrábugráló figurákat kell leutánozni, ám jobbra nem csak saját magunkat láthatjuk, de segédikonokkal felkészítenek minket a soron következő koreográfiára is, ami kezdőként lehet sima karlengetés, profiként pedig kifejezetten összetett testmunka. Végül ez kiegészül a tánc hevében még némi freestyle-os mozgással is, mindezt látványosan színes hanguletelemekkel aláfestve, így a bulis dance feelinget tényleg könyökből hozza a játék.

Természetesen az egész testünket kiértékelik táncolás közben, mégis már az első próbálkozásoknál lehet komolyabb sikerélményünk, talán pont azért, mert a kezdőknél inkább az időzítést, és a már körülbelül követést is pontozzák, de viccen kívül kedvem lenne hetekig komolyabban begyakorolni egy-egy ütősebb koreográfiát. Az egészhez persze nagy segítséget nyújt a tánciskola, ami talán még ötletesebben és részletesebben támogatja a játékost, mint az előző részben (a hangfelismerős navigálás is pópec). Nem csak egyes koreográfiákat, de külön-külön minden mozdulatot is egyesével kísérezhetünk, a program mégsem vesz olyannyira komolyan magát, mint akár a Michael Jackson: The Experience. Korrektil lett kidolgozva a single rész előrelépése is, ahogy sorra nyitjuk meg az új helyszíneket és karaktereket, de multiplayer sincsen hiány, egyedül az online-mód hiányát róhatjuk fel hiányosságként. Mégis hamar megszerethető, könnyed és ötletes táncos progí a DC2, amellyel természetesen még a Facebookra is tölthetünk fel felvételeket az est fénypontjáról (már ha valaki elég bátor avagy botor hozzá).



DANCE CENTRAL 2

8

Kiadó: Microsoft Game Studios
Fejlesztő: Harmonix Music Systems
Multiplayer: 2 fő Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Krisz

Repül a repül a... kukába?

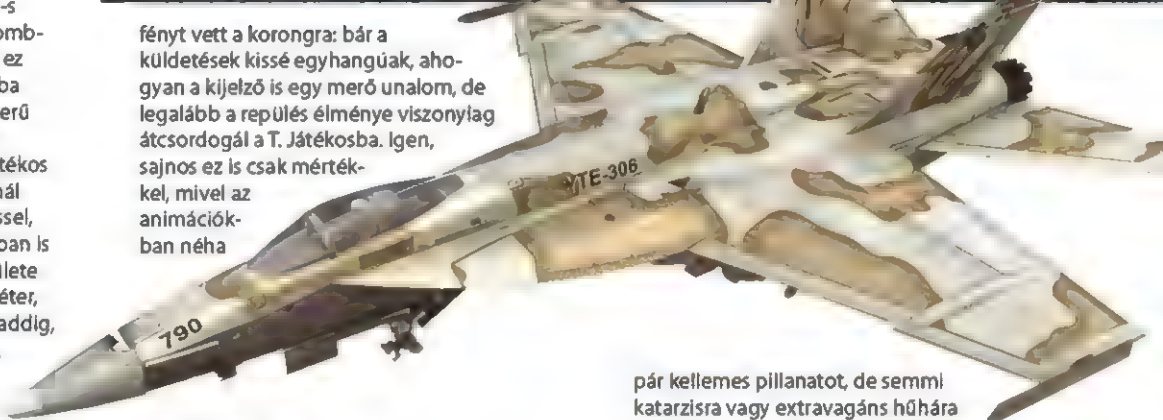
Minden nyugodt pillanat ajándék. Muszáj kiéveznem azokat a perceket, amiket kapok... hiszen bármikor érkezhet egy parancs, egy utasítás. Szeretem a hazám, és bármit megtennék azért: akár az életemet is odaadnám. Valami közeleg most is... vihar előtti csend ez. Háború van. Azbaristan lángokban áll...

Azbaristan? Az meg hol a fenében van? – kérdezhetitek joggal. De nyugalom, fiúk/lányok, nem aludtatok el egyetlen földrajz órán sem (ugye nem?), és az atlaszt is visszarakhatjátok a polcra: a Jane's Advanced Strike Fighter (mostantól JASF) története fiktív helyen és időben játszódik. Minden sablont felhasználó kerettörténete egy tíz éves háborúról, olajról, merényletről, egymásra mutogató frakciókról, és az éppen kiújuló konfliktusról szól: persze kell valami a poligonok mögé, de ez nem az a sztori, amitől majd hasra esünk.

Talán a címből, alcímből már sejthetitek, de mégiscsak leírom: a JASF repülős stuff, ám szerencsétlenségére – vagy egy nagyon rossz marketingfogás következtében – épp a konzolos körökben nagyobb népszerűségnek örvendő Ace Combat legújabb epizódja után próbál vásárlókat szerezni magának. Pedig a Jade's-sorozat sem éppen mai gyerek, a kilencvenes évek tájékán igazi nagymenőnek számított a számítógépes berkekben: tudjátok, PC-s repülőgép-szimulátor, hatszázmillió gombkombinációval. Ám eltelt két évtized, s ez a JASF műfaján is nyomot hagyott: hiába a múlt, a játék ma nem több egy egyszerű akciójátéknál, méghozzá a rosszabbik fajtából. A program kettő vagy négy játékos számára is abszolválható kampányt kínál (online), szám szerint tizenhat küldetéssel, és harminc licenszelt, vagyis a valóságban is létező gépcsodával. A játéktér összterülete körülbelül hatvanötezer négyzetkilométer, ami kimondva egészen pompás: mindaddig, míg meg nem pillantjuk a környezetet. Kerteljek vagy ne? A JASF puritán és randa. A tereptárgyak nevésségesen elnagyoltak, a fauna kétdimenziós pixelhalmaz, a robbanások miatt tíz évvel ezelőtt is sípákolni volna bármelyik zsurnaliszta. Egyedül a repülőgépek azok, amik viszonylag normálisan ki lettek alakítva. Nem szépek, nem ezt mondtam: elfogadhatók. A játékmenet és a fizika valamivel szebb



fényt vett a korongra: bár a küldetések kissé egyhangúak, ahogyan a kijelző is egy merő unalom, de legalább a repülés élménye viszonylag átszordogál a T. Játékosba. Igen, sajnos ez is csak mértékel, mivel az animációkban néha



igen viccesen felfedezhetjük a mozgásfázisokat, amiket szerintem nem lenne szabad észrevennünk. Ráadásul a szoftver sebessége csöppet lassú, grátisban még rángatózik is nekünk, de erre már csak legyinteni tudok: a sztori pár órája, és a könnyű trófeái/achievementjei okoznak

pár kellemes pillanatot, de semmi katarzisa vagy extravagáns hűhára ne gondoljatok... vagy de! Bera-gadó rakéták, a semmiből előtűnő gépagyúrosorozatok, és a random Mission Failedek – íme, a bugok listája.

Akad még multiplayer-opció, amiről eddig nem nyilatkoztam: hát gyerekek, ha találtok teli szobát, szóljatok már nekem is, mert érdekelt volna!

Pedig a Jane's Advanced Strike Fighters alapvetően nem lenne annyira rossz játék... most nem csak az Ace Combat árnyékába szorul, hanem minden jobb, nagyobb, várásabb programéba is. Az időzítés rettenetes. Ennyi AAA-kategóriás gyöngyszem között simán elvész, és egyszerűen képtelen vagyok azt mondani Nektek, hogy az x és y helyett erre ruházzatok be. Később, olcsóbban, esetleg havertól kölcsön kérve megér majd egy misét, de most semmiképp se erre pazaroljátok az időtöket!



JANE'S ADVANCED STRIKE FIGHTERS

Kiadó: Evolved Games

Fejlesztő: Trickstar Games

Multiplayer: nincs Online: 2-16 fő

Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

5

Dzsek

TESZT

HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |



Furcsa belegondolni, hogy alig tíz évvel ezelőttre tehető a Halo nevezetű legenda megszületése, melyre azóta egy egész franchise épült, sőt talán az egész Microsoft Xbox-project egyik alappillérvé vált. Mindez főleg egy premierjátéktól meglepő, melyre más nyitócímmel még nem is nagyon volt példa a videojáték-történelemben, arra pedig pláne nem, hogy ha csak részben is, de játékmenet és irányítás terén egy egész stílusirányzatot reformáljon meg, jelen esetben a shootereket – nem beszélve a multiplayer-szegmensről.

Nehéz megfogalmazni, hogy mitől is vált olyan sikeressé és közismertté a Halo, vele pedig Spartan hősünk, Master Chief, hiszen még ha ki is emeljük egyes érdemeit, mint akár a hangzás, a grafika, vagy a történet, mindegyikre láthattunk már hasonlóan jó, sőt akár „jobb” példát is. A titok nyitja talán abban az élményben rejlik, abban a Halo-s hangulatban, ami nem is kipróbálaskor, hanem sokkal inkább akkor kerít hatalmába, mikor már megismerted a világát. Az érzést pedig bármelyik folytatás első néhány jelenete hamar visszaadja, hogy igen, ez a jó öreg Halo-univerzum, amiben olyannyira otthon érzem magam.

Az igazi rajongóknak viszont minden egyes újabb résznél kettős érzésük támadt. Egyrészt mindannyian örültünk a rengeteg újításnak, pláne az egyre „nextgenebb” Halo-világnak, ugyanakkor mindig úgy érezhettük, hogy a fejlesztők nem képesek újra visszaadni azt az igazi Halo-érzést, amit a Combat Evolved akkor és ott, a maga idejében nyújtott. Ráadásul mintha nem lennének képesek igazán kitörni abból az ösvényből, amit az első rész 2001-ben kitaposott magának, „mindössze” – némi túlzással – annak újra meg újra tuningolt és elnyújtott folytatásait láthattuk viszont (habár a Reach-ben már tapasztalhattunk innovatív ötleteket). Nem véletlen tehát, hogy sokunkat meleg érzéssel töltött el az idel E3-as bejelentés, miszerint a tíz éves évforduló alkalmával felújított formában köszönhetjük a Halo: Combat Evolvedet.

A 343 Industries ráadásul nagyon is szem előtt tartotta a rajongók legbensőbb óháját, és mindennemű játékmeneti változtatás



nélkül tufizta fel a kampánymódot. Ugyanazok a pályák, ugyanazok az ellenfelek, ugyanazok a járművek, és ugyanazok a morálók (nincsen pl. dupla fegyver-használat), de még a fizika, az irányítás, és az AI sem változott, hiszen a Covenantok is észrevehetően butábbak, mint a Reach-ben (és pl. a katonák most sem vezetik a Warthogokat, ha hátulra szállunk fel, hiába voltak rá képesek már a Halo 2-ben is), éppen ezért megdöbbentő, hogy egy tíz éves játék – alapjaiban – mennyire megállja a helyét még napjainkban is. A remasterelt hangzás is gyönyörűen muzsikál DDS.1-ben, és 80-90%-ban megegyezik az eredetivel, mindössze néhány taktussal egészült ki, de tetszés szerint választható az originál soundtrack is.

A Saber3d nevű felújított engine, és a klasszikus motor között pedig ingame is váltogathatunk, ahol az utóbbi még annak ellenére is igen puritánnak és szegényesnek hat 2011-ben, hogy itt már alapból HD-felbontást és 16:9-es képarányt kapott. Kellemes érzés volt látni a jó öreg helyszíneket, melyeken belül minden egyes pályaszakaszt a legapróbb részletekig újratervezték, pláne az éjszakai küldetéseknél, így a sniperes The Truth and

Reconciliation, valamint a mocsaras 343 Guilty Spark esett át hatalmas változáson – az utóbbi foszforeszkáló növényzete az Avatarban látottakhoz hasonlóan tündököl a sötétben. Az átdolgozott külsín mégis olyannyira természetesnek és ismerősnek hat, és annyira beleillik a Halo világába, hogy fel sem tűnik, mennyire megváltozott minden, míg egy az egyben össze nem veted a látottakat az eredeti textúrákkal.

Úgy érzem, a kezdetektől erős párhuzamot vonhattunk a Halo- és az Alien-univerzum között, pláne James Cameron képi világát tekintve, mely az Avatarban még jellegzetesebben képviseltette magát, és ahogy halad előre a Halo-franchise, egyre inkább kibontakozik a hasonlóság. A kezdőpálya űrhajója (Pillar of Autumn) például igen erősen hajaz az LV-426 felé tartó gigantikus Sulaco-ra, az új kiegészítő videók egyikében mintha a szivarozó feka Apone őrmester elevenedne meg, ahogy – vérmérsékletüket felpörgetve – ordibálva ad eligazítást a lelkes tengerészgyalogosoknak. Az első találkozás a Flood-parazitákkal pedig – mikor Master Chief visszajátssza az egyik halott katona sisakján a videófelvételt – az első összecsapásra emlékeztet az idegenek és a tengerészgyalogosok között. A bolygó neve: Halálból, mikor teljesen körbekerítik őket a szörnyek. Elég az hozzá, ha a pöpec fegyverarzenált nézzük (vagy néhány járművet), köztük is elsősorban a klasszikus M41A Assault Rifle-t, ami szintén nagyban hasonlít az ominózus M41A Pulse Rifle-ra, mellyel Ripley visszatért megmenteni a kislányt, de kifejezetten Alienek pályák, jelenetek, utalások, valamint trailerek voltak a harmadik epizód kapcsán, valamint a Reach-nél is.

Amíg a kampánymód felszíne alatt a külön e célra fejlesztett Saber3d-engine dübörög, addig a multiplayer-szegmenst a 2010-ben jól bevált Halo: Reach motorja hajtja, beleértve





minden extra feature-jét a 16 játékoskal, így ugyanaz vár ránk, mint a tavaly leírtaknál (az új pályákat a Reach-tulajok az Anniversary megvásárlása nélkül is külön letölthetik). Ez kettős érzéseket váltott ki belőlem, hiszen egyrésztől örülhetünk, hogy a multi bizony még szebb és fejlettebb is, mint a sztorinál, másrészt viszont remake-ről révéen szó, ahol a történetes módnál oly nagy figyelmet szenteltek az eredeti játékmenet érintetlenségére, valahol nehezen értem, miért nem lehetett a multi esetében is megmaradni az eredeti elgondolásnál. A klasszikus Halo-t nem pusztán a kampánymód miatt, de sokkal inkább a multizós partik által kedvelték meg, még úgy is, hogy online mód híján „csak” system link állt rendelkezésünkre (kivéve egy apró, netes trükköt, melynek segítségével sokan mégis megoldották az online multit is). Most viszont a hét mapból csupán hat klasszikus, azok is zömmel a Halo 2-ből válogatva (a hat plusz Firefight-pályát nem beleszámolva). Persze nagyon örültem a picinyke vízeséses völgyben fekvő Battle Creeknek, és a kurlózum, pisztolypárbajos Hang ’Em High-nak – pláne úgy, hogy nem csak a remastered, de az eredeti formájában és „szabályaival” is elérhető –, na de hol van a minden idők egyik legjobb szabadtéri Halo map-je, avagy – zseniális kialakítása

miatt – a Team Slayer-ösök örök kedvence: a klasszikus Blood Gulch a kék/piros bázisokkal? Sehol. Márpedig két évnyi system linkes intenzív Halo-zás után ezért nagyon is haragudhatnak... HA nem ismerném a jó öreg mondást, miszerint ajándék lónak ne nézd a fogát. A remake bejelentése pedig kétségkívül nagy meglepetés volt az E3-on. Mindössze abban reménykedhetünk, hogy egyszer DLC formájában elérhetővé válik egy újabb map-csomag keretein belül (csak ne a Coagulationt, azt az olcsó, Halo 2-es Blood Gulch-utánpótlást kapjuk majd helyette). Az Anniversary-project igazi szíve és lelke viszont kétségkívül az eredeti koncepciónak, avagy annak az igazán nehéz (bőven) 10+ órás kampánymódnak az érintetlensége, melynek sem hosszát, sem a kihívásának mértékét, sem a hangulatát nem voltak képesek az idők során igazán visszaadni a folytatásokkal. Jó példa erre, hogy a harmadik résznél már a normál fokozatot is monotonnak éreztük, így eleve Heroic-on volt csak érdemes belevágni a kellő kihívás érdekében, míg itt a normál fokozat is tartogathat meglepetéseket, a Heroic-nál már rengeteg alkalommal anyázunk, a Legendary pedig inkább csak koophoz ajánlott, illetve igazi vérbeli veteránoknak, hogy begyűjtsék a vadiúj achievementeket.

Igaz ugyanakkor, hogy a Combat Evolved már a maga korában sem volt tökéletes, mai szemmel pedig jó pár pálya kifejezetten kihaltak hathat, és gyakran találkozhatunk ismétlődő elemekkel. Monotonnak azonban még a – jó pár szakmabeli kolléga által is méltatlanul alábecsült (jól bevált klisé gyanánt „a videojáték-történelem legmonotonabb pályájának” titult) – The Library-t sem mondanám, sőt kifejezetten akciódús a folyamatosan özönlő Flood-áradnak köszönhetően, így sokan kedvelik azt is, főleg ketten tolvaj, hiszen megvan a sajátos hangulata. Legnagyobb örömünkre viszont az eddig csak osztott képernyős koop kiegészült egy system linkes, valamint online-opcióval is. Igaz, továbbra is csak két játékoskal, ahogy tíz éve is, de UGYANAZ-ZAL a hangulattal! Külön érdekesség, hogy a harmadik rész óta ismert „koponyák” már itt is begyűjthetőek, különleges opciók pedig itt is aktiválhatóak a kampánymódban. Különleges feature-nek ezen kívül ott van még a 3D-mód, valamint a Kinectes támogatás (tárgyak scanneléséhez extra infók érdekében, de pl. a gránátok hajtásához, vagy újratöltéshez is segítséget nyújthat). Rajongóknak mindenképpen kötelező, ingyen darabról van szó, hiszen szívet melengető a tuningolt kampánymód érintetlensége az online kooppal megspékelve, így egyedül a multi-részlegre van okom morogni, még ha a maga nemében továbbra is csillagos ötös az is. Újoncoknak azonban csak óvatosan ajánlanám a játékot, hiszen nekik 2011-ben már kissé idegen lehet a kampány stílusa, viszont aki mindig is be akarta pótolni a klasszikus Halo-t, annak itt a várva várt, remek alkalom.



HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

9

Kiadó: Microsoft Game Studios
Fejlesztő: 343 Industries
Multiplayer: 2-4 fős Online: 2-16 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Krisz

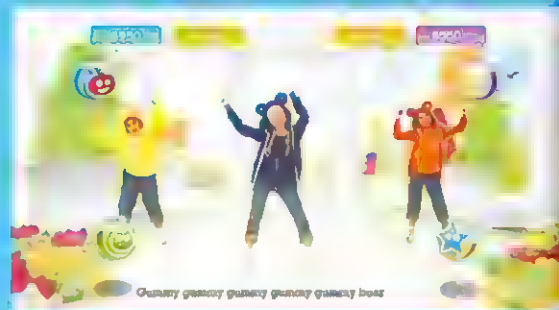
JUST DANCE KIDS

DanceStar Party, Dance Central 2, Just Dance 3 – az utóbbi idők legjobbjait megemlítve bátran kijelenthetem, hogy lassan, de biztosan megfulladunk a táncos játékok tengerében. A Ubisoft Just Dance-sorozata például akkora tömeghisztériát indított el világszerte, hogy csak Wii-n már lassan húsz millióan ugrálnak a napalikkban a tévék előtt, így nem csoda, hogy mindenki próbálja meglovagolni a témát. A Ubisoft most a felnőtt szívek után a gyerekeket próbálja elragadni a legújabb, Kids-alcímmel ellátott játékaival. Amerikában a Kids 2 jelent meg a napokban, Európában pedig a tengerentúli két rész legjobbjait mixelték egybe.

Az alapkonceptje a megszokott, avagy a képernyőn megjelenő tréner koreográfiáját kell leutánoznunk. A fő sorozattal ellentétben nem a stílusos, rajzolt neon-karaktereket kell lemásolni, a játékmenet inkább a Michael Jackson: The Experience címmel ellátott spin-offban megismert vonalat követi, avagy az élő (esetünkben) gyerekszínészekkel kell egyszerre mozognunk.

A harmadik epizód legnagyobb vonzereje a zenei felhozatal volt, itt sajnos az én ízlésvilágomtól merőben eltérő számokkal találkozhatunk – nem is csoda, mivel a megcélzott korosztály a nyolc éven alulakból tevődik össze. A nagyjából negyven közismert gyerekdal (köztük a Head, Shoulders,

Knees and Toes, Jingle Bells, GummiBar) mellett a Jonas Brothers és Justin Bieber számai, és még hasonlóan „csodás” dallamok juttattak sírásközi állapotba. Az irányítás is ugyanaz, mint amit a korábbi részeknél megismerhettünk, avagy a Wiimote-tal és PS Move-val a jobb kezünkben kell ugrálnunk, a gyerkőccel egyetemben. Kinecttel játszva a kamera szintén csak a jobb kezünket követi, de mindenképpen természetesebb és szabadabb érzést biztosít ez a fajta mozgásérzékelés



megoldás, mint a másik két változatban tapasztalt. Amiben butult a program, az az, hogy immáron csak két játékos „táncolhat” egyszerre (a korábbi négygel ellentétben), illetve sokkal elnézőbb a rendszer a pontozásnál.

A Just Dance: Kids a gyerkőcöknek kiváló választás lehet, míg az idősebbek – ha már virtuális tánc nélkül nem tudnak élni – az első sorokban felsorolt címek közül mazsolázzanak.

JUST DANCE: KIDS

6

Kiadó: **Ubisoft**
Fejlesztő: **Ubisoft**
Multiplayer: **2 fős** Online: **2 fős**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

kenny



Kinectes tündibündi nagymacska-kölyök-nevelde (stb. édi jelzőjű) 360-tamagochinkkal már találkozhattunk a Microsoft mozgásérzékelős kamera pályafutásának elején, és hatodik számunkban még RBaly is megemlékezett róla egy oldal erejéig. Legelső találkozásom még a tavalyi Budapest Game Show-ra vezethető vissza, ahol be kell valljam, órákon át játszadoztam egy tigriskölyökkel – nem tudom, mennyire a fiatal hostess látványának hatására, és mennyire a játék kedvéért –, és jóval később értem haza, mint aznap terveztem (na nem kell rögtön „rossza” gondolni, csupán már jó előre alaposan leterheltem a „szemrevaló alanyt”... mármint természetesen a játékot). Hogy mennyire bizarr az egész, és mit vetít előre az ilyen játékok megjelenése, az egy egészen más fórumú kérdés, de az biztos, hogy lehangoló az eredmény, és tuti, hogy az elsők közt venném meg ajándékba a gyermekeknek. (Pontosabban: ha Kinect-játékot vásárolnék ajcsiba, ez tuti benne lenne a

kosárban.) Ha még emlékeztek az alapelve, egy szigeten kellett (lehetett) különféle édes nagymacska-kölyöket adoptálni, és szimpián simogatni azokat, vagy naphosszat játszadozni velük, miközben a kis perkodó Lina, avagy egy macska-mókus-tündér(?) szerű lény nyújtott segédkezet („akit” RBaly nemes egyszerűséggel torzszülöttnek degradált, de ez lehet, valami gyermekkori traumára vezethető vissza). Az alapelv most sem változott, mindössze egy újabb felfedezésre váró szigettel, a kisbocsokhoz kitalált minijátékokkal, és természetesen, ahogy a címben is szerepel, medvébocsokkal bővült a repertoár. Alapjáraton panda, jegesmedve, grizzly, feketemedve, valamint utóbbinak egy világosabb bundájú alfaja, a fahéjszínű baribál választható, de később elviekben ezek kibővülnek további fajokkal, pl. kodiak medvével, vagy vörös macskamedvével (más néven kispandával/vörös pandával), és nem maradhat ki mindenki kedvence, a koala sem. A két sziget (macskás és medvés) ugyanakkor remekül kiegészíti egymást, így még ha alapvetően csak extra medvébocsokról is van szó, az apró játékmeneti újításokkal érdemes újra nekiugorni az egész

KINECTIMALS Now with BEARS!



kalandnak. Az egyszerűség kedvéért mindez letölthető fizetős DLC formájában is (1200 MS pontért), de gyűjtőknek még jobb hír, hogy megvásárolható lemezen is a teljes alapjátékkal, valamint az azóta megjelent extra fajokkal. Kicsiknek kötelező! (Szubjektíven nálam 9-et is megér.)

KINECTIMALS: NOW WITH BEARS!

8

Kiadó: **Microsoft Game Studios**
Fejlesztő: **Frontier Developments**
Multiplayer: **2-4 fős** Online: **nincs**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Krisz



MOTIONSPORTS Adrenaline

TESZT

MOTIONSPORTS: ADRENALINE

X360 PS3

Wii



A hogy a többi kezdeti mozgásérzékelős bulijátéknak, úgy az Ubisoft kevésbé sikeres MotionSports extrém adrenalin bombájának is megérkezett az ősz folyamán a folytatása. Kérdés, hogy mennyire volt képes az Ubisoft tanulni a – főleg irányításbeli – hibákból, és példát venni olyan „szimplább”, mégis szórakoztatóbb alapcímektől, mint a Kinect Sports (a teljes testérzékelés miatt a Kinectes verziót teszteltük, ami az eszközök különbségéből adódó változtatásokon kívül nem sokban tér el a move-ot alkalmazó társától), hiszen a kevesebb néha több. Valójában az elődöt – melyről a hetedik számunkban írtunk – csak „olvasásból” ismerem, de a jelek szerint nem sokat hagytam ki. Ettől függetlenül optimistán estem neki a hat extrém sportágnak, mely mountain bike-ből, hegymászásból, kajakozásból, extrém sélésből, wingsuit sikló repülőugrásból, valamint ejtőernyős vízi-szörfölésből áll. Még ha az eredetit direktben nem is próbáltam, az mindenesetre mégis hamar lejött nekem, hogy igenis ügyeltek a fejlesztők a dinamikusabb gameplay-re, hiszen a hat sportág közül most mindegyik élvezetes és használható, habár a hangsúlyt sokkal inkább a látványosságra, és a kategóriák extrém jellegére fektették, hiszen irányításbeli bakik továbbra is tapasztalhatóak – még ha nem is olyan vészes mértékben. Láthatatlanban is könnyen megállapítható, mennyivel változatosabb a folytatás, így az Adrenaline alcím ezúttal tényleg találó és mérvadó.

Függetlenül attól, hogy összetettebb játékmódokat, vagy sima gyorsjátékot választunk, általában minden kategóriában van külön opció a nyers sebességre, mint célra, valamint ott a lehetőség, hogy a különböző trükkökre fektessük a hangsúlyt. Az eddigi Kinectes tesztalanyokhoz képest kifejezetten izgasztó ugrabugrákra számíthatunk a nappalinkban, kezdve kapásból a még nyugisnak mondható hegymászásnál is, mely nagyban emlékeztet az Uncharted- vagy Tomb Raider-szerű akrobatikára, azzal a különbséggel, hogy itt tényleg az egyes peremek felé kell nyúlni, majd nagyokat szökellni a következő szintig, közben pedig elhúzódni a legördülő sziklatömbök elől. Ellenben a kerékpározás extrém sebességéhez és faramuci magassalatokba torkolló – olykor hullámvasútra emlékeztető – (már látványban is megizgasztó) tereppályáihoz meg kifejezetten jól is passzol egy kis pulzusnövekedés. A legtöbb esetben szimla kormány-mozdulatokkal navigálhatunk, és a kezünk előtartásával boostolhatunk, valamint szökdelésekkel ugrathatunk. Ettől tér el többek között a jellegzetes wingsuit elnevezésű sikló repülőugrás, ahol inkább madárként, karunkat szétárvá terelhetjük magunkat oldalirányba (mintha egy magas, szűk peremen, vagy kötélén ellensúlyoznánk). Bármelyik sportágot is választjuk, a csillagok begyűjtése, vagy a jellegzetes boost csíkok és ugratok becélzása mind-mind extra pontot eredményez, csakúgy, mint a jellegzetes gyűrűk, melyeken áthaladva konkrét testpozíciót kell felvenni. Mindig akadnak alternatív útvonalak, amik ugyan csak egy

pár – esetenként 10-20 – méterrel arrébb fekvő párhuzamos útvonalat jelölnek (pl. egy lenti vagy fenti peremet), de már ez is elég ahhoz, hogy ne tűnjének olyan egyhangúnak a pályák.

Örömteli, hogy a játékot ketten koopban is lehet tolni, valamint négyen, osztott képernyőn akár egymás ellen is játszhatunk, sőt online is megtehetjük mindezt – ilyenkor bevethetünk jópofa fegyvereket, avagy speciális bombákat is az ellenfeleinkkel szemben –, de akadnak emellett még speciális kihívások is.

Az irányításbeli problémák felett azért továbbra sem szeretnék elisklani, legyen bármilyen látványos is akár a bázisugrás, hiszen pont, hogy sajnos csak utóbbira fektették a hangsúlyt: az extrém sportok illúziójára, a körítésre, ahol az irányítás kissé pontatlanra sikeredett, de azért mégsem vészes mértékben (inkább csak furcsa). Megszokható ugyan, de azért mégis kellemesebb volna, ha a gameplay igazodna hozzánk, nem pedig fordítva lenne.

Az biztos, hogy az Adrenaline jobb választás, mint az előző rész, de úgy érzem, a hat extrém sport, még ha felhőzatalban valóban színesnek is tűnhet, sokkal inkább elsősre fog csak meg, mintsem hogy hosszútávon is lekössön. A grafika persze fejlettebb és látványosabb, mint akár a Kinect Sports-ban, de azért egy erős közepes szintnél ez sem nagyon ér el többet, inkább csak látványos, színes helyszíneken versenyezhetünk, túlexponálva az egészet egy csöppnyi blur-effekttel. Van egy pár opció, amely kiemelheti a tesztalanyt a szürke tömegből, és már eleve a sportok extrém jellege is dicséretes, így bulikban pláne érdemes próbát tenni vele, de azért még van hova fejlődni. Ettől függetlenül nem szeretnék szörös szívű lenni, sem feleslegesen lehúzni, hiszen kategóriájában végső soron megéri a pénzét.



MOTIONSPORTS:
ADRENALINE

6

Kiadó: **Ubisoft**
Fejlesztő: **Ubisoft Vancouver**
Multiplayer: **2-4 fő** Online: **2-4 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Krisz

TESZT

DRAGON BALL Z: ULTIMATE TENKAICHI

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |



A hét sárkánygömb: Ha mindegyik birtokodba kerül, és megidézed a Szent Sárkányt, az teljesíti egy kívánságod, bármi is legyen az. Azt hiszem, ha nekem adatna meg a lehetőség, egy jó Dragon Ball-játékot kívánnék, mert kezdem azt hinni, ezt már az életbe nem kapjuk meg. Tesztünk alanyát is beleszámítva, összesen herven címet adtak ki Son Gokuék harcait alapul véve, ezeknek pedig csak igen csekély százaléka sikerült jól. Pedig én évről-évre bizakodom...

A Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi első trallerei, sőt az egészen az utolsó pillanatig szívárgó infók is erre adtak okot, és szívből reméltem, hogy ha tesztelésre kapom a játékot, legalább egy hét pontos értékelőt zárhatok, és örvendezve buzdíthatom a rajongókat a beszerzésre. Megint nem így történt.

Az Ultimate Tenkaichinál, ha valamit, hát azt meg kell adni, hogy változtatni akart. A tavalyi Ragging Blast 2 irányítása rettenetesen nyögvenyelős lett, így aztán a fejlesztők úgy döntöttek, tiszta lappal indítanak, és újfajta játékménetet építenek fel, új kezelőfelülettel. Az elgondolás jó, a megvalósítás sajnos kevésbé. Az UT game-play videóit könnyen megtévesztők lehetnek, ugyanis néha egész látványos, a sorozat nagy csatáit felidéző játékménetek tűnhet, amit látunk. Külső szemlélőként az ember ezt is gondolná, csak hogy a helyzet nagyon nem ez: az új Dragon Ball-játék gyakorlatilag egy QTE-sorozatokat teletűzdelt, egy-két jelenetsort megállás nélkül ismétlő, korlátozt, és semmi ügyességet vagy odafigyelést nem igénylő... maszlag lett.

A bunyó két részre van bontva: egy közel-harci, és egy távoli, a már jól ismert szupertámadásokat bevető szegmensre. Előbbi dögumalmas és végtelenül repetitív, utóbbi pedig irányíthatatlan, szóval megint „sikerült” minden (zlésnek megfelelni). A közelharc résznél gyakorlatilag két lehetőség van: a gyorsabb, vagy az erősebb ütést nyomni. Ha az ellenfél ugyanazt nyomja, mint te, akkor visszatámad, ha nem, akkor te nyersz, és egy – elsőre rendkívül látványos, ötvenkét-évszédjére azonban kifejezetten unalmas – jelenetsor keretében kivered belőle a... nos, mindent. Ha távol kerültek egymástól (amit ráadásul nem is olyan egyszerű kivitelezni, tekintve, hogy közelharc esetén a gép egy láthatatlan burokba helyez, ahonnan már egy külön történet kiszabadulni...), bevetheted a szokásos látványos sugarakat, kamehamehakat, satöbbi. Amennyire csak lehet, ezeket is sikerült elbénázní, ennek egyik fő oka pedig, hogy energiát ezúttal nem tudunk csak úgy tölteni (a megszokott töltődés a védekezést segíti elő), a lövésre felhasználható erőnk a bunyó növeli. Ez egy érdekes elgondolás, csak éppen semmi értelme nincs. Ha pedig sikerült összeszedni a kellő mennyiségű spirítuszt, pusztító halálsugarunk kilövése után ellenfelünk ele három lehetőség táru: kivédi a felé érkező támadást, elkerüli azt, vagy ellentámadást indít. Az elgondolás jó, csak megint túl lekorlátozó, ráadásul itt jön képbe a töltődés: ahhoz, hogy 3, 2 vagy legalább 1 opció legyen, össze kell szedned némi energiát, aminek köszönhetően, ha éppen nem rendelkezél kellő mennyiségű



„védelmi erővel”, hősöd szépen végignézi, ahogy a hatalmas tűzgolyó lerobbantja a fejed. Négyyszer láttam a teljes sorozatot, azok a jelenetsorok azonban mégsem ugranak be, ahol a karaktereknek egy félperces meditációra volt szükségük, hogy egy métert odébb tudjanak menni. Persze ezúttal is van lehetőségünk online és offline is próbára tenni magunkat a barátainkkal szemben, és felépíthetünk öt fős csapatokat is, ám a

lényegi különbség csupán annyi, hogy ötször annyi időn keresztül nyomunk két gombot. Kár,

pedig a Dragon Ball-játékokat, ha valami, legalább a versus-mód életben szokta tartani, itt viszont, mivel szinte minden a szerencsén múlik, a szoftver gyakorlatilag nem sokkal több szórakozást nyújt, mint egy fej vagy írás játék. Csak látványosabb.

Kár, hogy a harcrendszert ilyen szinten sikerült elbaltázní (gyakorlatilag nincs is), mivel tartalom bőven akad. Van itt számmunkra egy relatíve hosszú sztori-mód, ami a teljes Dragon Ball Z történetét feldolgozza (ráadásul nagyjából rendben is van mindez). Ha hetvenedjére egy kissé már unjuk a sorozat cselekményét, további „élvezeteket” (ezt rohögés nélkül le se bírtam írni) okozhat a Hero-mód. Itt egy saját hőst kreálhatunk, akinek külön, egyedi sztorija van; fejlődését, igazi harcossá válását pedig mi magunk felügyelhetjük. Jól hangzik, mi? Hát nem az. Amennyire remek ötletnek tartottam az egyedi karakterek készítésének lehetőségét, annyira sikerült erőtlenné bénára csinálni ezt is. Már az első perceknél éreztem, hogy itt nincs minden rendben, amikor szembesültem vele, hogy a kopaszszágot is számítva, összesen háromféle frizuránk lehet. Pont egy Dragon Ball-játékban van ennyire megkötve a kezünk, ahol a sajnának a különféle elvadult hajviseléseiről híresek? De ne aggódjatok, se a ruhájánál, se a hősöd arcánál, se semmilyen testre szabható részénél nem kapsz túl szabad kezet. Ha létrehozod az álomkarakteredre valószínűleg egyáltalán nem hasonlító harcost, vele is végigjuthatsz egy természetes cselekményen, amiben a kampányhoz hasonlóan bossfightok





Is várnak rád, csak kár, hogy azok a szoftver mélypontjai lettek, irányíthatatlanságuknak és erőltettségüknek köszönhetően.

Prezentációs téren sikerült megint egy igencsak felemás képet összehozni. Ennyi negatívum után azt hiszem, az lesz a legjobb, ha kezdem a jóvat: a sorozat leghíresebb jelenetei igényesen, remekül újra lettek rajzolva, és átvezető formájában a játékba lettek rakva. Ez a közel fél óras anyag rendkívül minőségi lett, és tényleg emeli a szoftver színvonalát. A többi videóban azonban az Ultimate Tenkaichi egyéb részére jellemző igénytelenség érvényesül: a karakterek csak állnak, és felolvassák a szöveget, sőt olyan is előfordul, hogy ha valaminek történnie kellene, csak egy fehér képernyőt nézve hallgatjuk az eseményeket – még egy-két jelenet meganimálására is lusták voltak a fejlesztők. Rádásul ezek az átvezetők még csak növelik az amúgy is vállalhatatlanul gyakori töltések mennyiségét. Pedig alapvetően nem lenne rossz a grafika, a karakterek kifejezetten szépen néznek ki (bár inkább hasonlítanak a szereplőkről készült akciófigurákra, mint magukra a rajzolt alakokra), és az effektek is rendkívül látványosak tudnak lenni. Ezen azonban sokat ront, hogy a harci jelenetek (mert hogy gyakorlatilag csak ezekből áll egy menü) olyan változatosak, mint a Scooby Doo-epizódok: folyton ugyanazokat a képsorokat kell újra és újra végigszenvedni, és bár ezek eleinte látványosnak hatnak, később már inkább idegesítőek.

A látvány legnagyobb gyengesége, ahogy minden évben, ezúttal is a környezet. Bár „rombolható”, ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy ahány kamehameha-t eresztünk el, annyszor robban szét az ocsmány pálya, gigászi krátert hagyva maga után, ami valószínűleg úgyis kiesik a korlátozott látóterünkéből. Ami a szinkront illeti, azt javaslom, hogy már az első harc előtt azonnal állítsuk át a dialógus hangsávját japánra. Ennek két oka van. Az egyik, hogy az angol színészek már annyira hallatszik, hogy



unják a történetet sokadjára is elmesélni, hogy olyan, mintha az egész szöveget a végén űlve mondták volna fel. A másik, hogy valami hihetetlenül igénytelen módon, az átvezetők egy részénél egy az egyben a két évvel ezelőtti Raging Blastból használták fel a hanganyagokat. Ez néha azért szül vicces helyzeteket, mert egyes karakterek azóta új szinkronhangot kaptak, így olyan is előfordul, hogy két egymást követő mondatot ugyanaz a szereplő két teljesen különböző hangon mond!

A szokásos konklúzió helyett ezúttal inkább egy lehetséges jövőképet szeretnék felvetni, első sorban a Spike-nak és a Namco Bandai-nak. Képzelnék csak el egy olyan világot, ahol nem évente adják ki az újabb és újabb címeket, melyek teljesen elpocsékolják a Dragon Ball-licenst, és Metacritic-es százaléku az ideálisnak csupán a győke. Képzelnék el, hogy egy szoftvert több, mint egy évig fejlesztenek, és igényes munkát

adnak ki, olyan dinamikus játékmennettel, melyet végre nem csak a legelnézőbb fanok fognak élvezni. Képzelnék el, hogy... ah, fenébe az egészszel, jövőre itt találkozunk, amikor újabb agyverzést kapok a Dragon Ball Z: Return of the Raging Ultimate Super Sparking Tenkaichi-tól.



DRAGON BALL Z: ULTIMATE TENKAICHI

4

Kiadó: **Namco Bandai Games**

Fejlesztő: **Spike**

Multiplayer: **2 fő Online: 2 fő**

Felbontás: **720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1**

rolmanus

Disneyland

ADVENTURES

A Walt Disney által alapított Disneylandet a világ első vidámparkjaként tartják számon. Az 1955-ben, Anaheim városában (Kaliforniahoz esik közel) nyílt első parkja kicsinyek bizonyult, így nem sokkal később Florida közepén, az akkor még csendes Orlando-ban is épült egy, közel tizenegyezer hektár területen. A vidámparkon túl hotelek, paloták, sőt golfpályák is létesültek benne, így a komplexumot Amerikában az egyik legnagyobb szabadidőközpontként emlegetik a családok körében. Legjellegzetesebb épülete a Csipkerózsika-kastély, melyet a Walt Disney-filmek védjegyeként ismerhetünk. Hogy milyen hatalmas is a park, talán jól érzékelteti az a tény, hogy közel húszezer ember él és dolgozik benne naponta, míg a látogatók száma közel százszáz nagyságrendű! Napjainkban egyébként Tokióban, Párizsban és Hongkongban is üzemel egy-egy Disneyland, a szórakoztatásra vágyó fiatalok legnagyobb öröme.

Mi volt a siker kulcsa a gigászi méreteken túl? Aki Disneyland kapuin belépett, az gyakorlatilag egy mesevilágba csöppent. A közismert filmekből ismert szereplőknek öltözött színészek szórakoztatják a látogatókat, mindemellett a könyvekből és rajzfilmekből ismert világok is bejárhatóak, sőt minden helyszínen a legújabb és legkorszerűbb játékoknak hála felhőtlen élmények várnak. Mi van akkor, ha nincsen pénzünk repülőjegyre, illetve a napi belépőt jelentő húszezer forintra sem telik? Akkor vegyünk egy Kinectet a Disneyland Adventures című játékkal, mert az élmény – még ha közel sem ugyanaz – garantált! A kamera révén ugyanis lehetőség van a kaliforniai Disney-parkot a nappalidba varázsolni! Hihetetlen, de tényleg a teljes park végigjárható. A játék dobozában egy térkép is található – direkt megnéztem, és a valóságban is ezt a térképet kapja a látogató. Ez elengedhetetlen a tájékozódáshoz, mert tényleg hatalmas terület van lemodellezve.

Hasonlóan az eredeti parkhoz, itt is kerületekre vannak osztva a bejárható minivárosok. Megtekinthető a belváros is, ahol látványos tűzijáték vár ránk. Holnapországon brutális hullámvastak fogadják a látogatókat, míg Fantáziavilágban megcsodálhatjuk akár a legendás Csipkerózsika-kastélyt is. Mint az életben, a közismert mesefigurákat az utcán



sétálva bármikor megszorongathatjuk, vagy akár közös fotót is készíthetünk velük. A különböző meséket is újraélhetjük, ehhez az összes kerületet végig kell járnunk. A játék irányítását csak a Kinecttel vezérel, így a sétálást, a sztárok ölelését, valamint a feladatok megoldásán keresztül minden cselekedetedet a kamerával hajtod végre. Lehetőség van egy előre megírt forgatókönyvet követned, amellyel előre meghatározzák a feladatok sorrendjét. A másik opció, hogy kedvünk szerint járjuk be a kerületeket, és élvezzük a minijátékok sokaságát! Egyébként ha unod a kilométeres sétákat, – a Kinect hangfelismerő rendszerének hála – elég, ha bemondod például, hogy „gó tu big tándör mántin” (avagy Go to Big Thunder Mountain), és a következő pillanatban már ott is vagy a célállomáson. A legnagyobb vonzereje a programnak az ötletes játékok mellett, hogy minden esetben az eredeti rajzfilmekben megismert jelenetek elevenednek meg, így mi is részesel lehetünk a csodás meséknek – mind a zenék, mind a szinkronok az eredeti valójukban szólalnak meg. A legnagyobb élmények között van Pán Péter kalandjainak újraélése. A Kinect révén itt a repülést kell imitálnunk, és tényleg felejthetetlen élmény Londonban



a felhők között, majd a Tower-hídon keresztül, és végül a Big Ben körül szárnyalni. A Némó nyomában történetet is megelevenednek – itt úszunk kell Protó, avagy a nagy fehér cápa elől menekülve. Mindamelllett, hogy brutálisan látványos ez a rész is, nagyszerű élmény a kalózhajók roncsai között cikázni. Micimackó sem hiányozhat, így nekünk Tigrissel karöltve kell ugrálnunk, mint egy bakkecske – el tudom képzelni, hogy ez a gyerekek körében mekkora élmény! A táncolni vágyókat sem hanyagolják el, ugyanis a Walt Disney hercegnők révén ebben is bizonyíthatunk. Számos minijáték van még, így a Karib-tenger kalózával a vívás művészetében is jeleskedhetünk, a Toy Story-ből ismert Buzz kalandjai során pedig Space Harrier-szerű arcade lövöldözős játékban is villoghatunk a tehetségünkkel. Hiányolod a havat, illetve egy kiadós hógolyózársra vágssz? Goofy jeges kalandjánál még ezt is megélheted!

Tényleg rengetegféle játékot gyűjtöttek egybe, kihasználva ezzel teljes mértékben a Kinectben rejlő lehetőséget. Minden percét élveztem a tesztelésnek, mivel általa kicsit újra gyerekeknek éreztem magamat. Mindenkinek csak ajánlani tudom, sőt gyerekes családoknak kötelező a kipróbálása!

KINECT DISNEYLAND ADVENTURES

9

Kiadó: **Microsoft**
Fejlesztő: **Frontier Development**
Multiplayer: **2 fő Online: 2 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Kenny



A kazuál játékok megítélése a hardcore rajongók körében nem valami jó. Kissé érthetetlen ez az ellenszenv; hiszen van a konzolosok között is elég törésvonal, miért kell még egy? Az én véleményem szerint kellene az egyszerűbb, instant szórakozást nyújtó anyagok, amikkel az ember egy laza fél órára ki tud kapcsolódni. Én legalábbis nagyon megszerettem az utóbbi időben ezeket a stuffokat, talán azért, mert már nincs annyi időm a játékra, mint régen. A Wii Sports, és a Wii Sports Resorts kiadását megelőzően talán még a Nintendo sem volt tisztában azzal, milyen nagyot alkotott. Két pofonegyszerű kazuál játék, de annyira magával ragadóak, hogy azt nálam csak a Wii Fit tudta túlszárnyalni. Mennyit szórakoztam ezekkel az anyagokkal! Csak a teniszt óráig gyötörtem, a kardozós résztől meg olyan izomlázat kaptam, hogy azt hittem, soha nem múlik el. Arról nem is beszélve, hogy mennyire komoly partihangulatot tudnak teremteni ezek az egyszerűbb stuffok.

Az elmúlt évtizedek alatt megszokhattuk, hogy ahol a Nintendo magasra emeli a láccet, ott bizony mások nehezen rúgnak labdába. Ez történt most is a Namco által kiadott Go Vacation kapcsán. A játék egyáltalán nem rossz, egyes elemei kifejezetten érdekesek, de színvonalban azért elmarad a géphez alpból járó Wii Sports Resorts-tól. Gyorsan hozzáteszem, az utóbbi idők termését figyelembe véve a GV közelíti meg a legjobban azt a bizonyos, már említett szintet. Sőt a Go Vacation talán még tartalmasabb is. Nagyon sok alapjátékot tudunk megnyitni. Vannak közöttük olyanok, amelyek a Wii Sports-ban és a Wii Fitben is megvoltak, de sok az újdonság is. Egészen üdítő darabokat is találunk, az ejtőernyőzéstől kezdve, a bűvárkodáson át, a különböző versenyeken (kajak, csónak) keresztül egészen a kedvencemig, a strandröplabdáig. Utóbbi tényleg hangulatos, több játékos számára kifejezetten szórakoztató, és az irányítása is kézzre áll. Ezt sajnos nem mondhatom el az összes játékról, például a bűvárkodás és ejtőernyőzés alatt sokat bosszankodtam,



mert nehezen kezelhetőek voltak, pedig a program használja a Motion Plus-t is. Minde mellett, ha van otthon Zapper vagy Balance Board, akkor néhány aljáték esetében ezeket a kiegészítő cuccokat is használni tudjuk. Engem kifejezetten idegesített a tenisz, ami a Wii Sports legjobbja volt. A Go Vacationben végig olyan érzésem volt, mintha a labda lassított felvételen közeledne, így nagyon nehéz volt belőni, merre kell helyezkedni. Nagy kedvencem volt viszont a léghoki, a vízipisztolyozás, és a pitedobálás. Vannak tehát kifejezetten ötletes játékok, amikkel órákat tudtam eltölteni.

A módokat sorjában tudjuk megnyitni. Ehhez be kell járnunk egy órlási szigetet. Ez nekem nem tetszett, sokszor unalmasnak találtam a barangolást a helyszínek között. A szigeten közlekedhetünk gyalogosan, négy keréken, vagy csónakon is. A helyszín négy plusz egy részre oszlik, mint kikötőre, hegyi és havas terepre, valamint a városra. A térképen mindig jelölve lesz, kivel kell beszélnünk. Ezután végre kell hajtanunk egy általában könnyed gyakorlatot. Ha sikerül, akkor az adott pályát (illetve jutalmul akár másikat is) megnyitot-



tuk, és később visszalátogatva azt akármikor nyomhatjuk. A főmenüben aztán a megnyitott játékoknak bármikor neki lehet futni. A kipróbálható feladatok száma az apróbb kiegészítőket és különböző módokat is beleszámítva ötven körül van! Szinte biztosan mindenki találni fog érdekes részeket.

A játék grafikai színvonala kielégítő. A helyszínek látványvilága, kidolgozottsága korrektnek mondható. Semmi látványos nincs benne, de ebben az esetben nem is ez a lényeg. Ugyanis a Go Vacation egy tipikus partijáték. Egyjátékos módban is szórakoztató, de az igazi élvezetet akkor nyújtja, amikor legalább ketten, vagy még többen vesszük elő (akár négyen is lehet nyomni). A többjátékos mód adja a program legjobb részét. A game ideális a családok és baráti társaságok számára, mert pontosan azt a fajta szórakozást nyújtja, amit a Wii-től várunk.

A Go Vacationt elégedetten tettem le. Az aljátékok többsége nagyszerű kikapcsolódást nyújtott. Voltak nehezebben megszokható darabok, de végső soron a kisebb üresjáratok és unalmasabb részek ellenére ott a helye a Wii Sports mellett.



GO VACATION

7 Kiadó: *Nintendo*
Fejlesztő: *Namco Bandai Games*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *480p* Hang: *DPL II*

Veres Mikl

Évekkel ezelőtt, a barátaimmal együtt minket is elkapott a Wii Fit által életre keltett fitness örület. A Balance Board névre hallgató mérleg igencsak nagyszerű ötlete volt a Nintendo guruinak, nemhiába a több tízmillió eladási mutató. Ez a fajta új irány a hardcore játékosoknak hátat fordítva az utca embereit, a videojátékoktól addig távol maradt közösséget is becsalta a napaliba, a tévé elé. Jól példázta ezt a hügom is, aki életében nem költött videojátékra addig, míg az egyik napon a Wii-mérleggel a hóna alatt örvendeztetett meg. Csodálatos élményekkel lettünk gazdagabbak, mivel a fejlesztők a kemény edzésprogramok mellett számos szórakoztató minijátékot is belecsempészték a programba. A négy darab ceruzaelemmel operáló masina mindemellett kontroll alatt tartott minket a visszajelzéseivel – a súly és kalória lemerésén túl a kintársunkat, reflexeinket, sőt életorunkat is meghatározta. Ki gondolta volna öt évvel ezelőtt, hogy a Wii által kitaposott utat a másik két konkurens konzolnál is lemásolják majd, sőt az Xbox 360 Kinectje révén még tovább is szárnyalják a korábbi lehetőségeket?

Tavaly a Ubisoft Your Shape-je már bőven túlmutatott a Wii Fitben táltaknál. Tesztünkben a folytatást, avagy a Fitness Evolved 2012-ben látottakat boncolgatjuk. A program közel kilencven órányi változatos edzést kínál, így aki megvásárolja, az gyakorlatilag az éves kondibérletet is megspórolja! Kezdsnél a kamera letapogatja a testünket, megvizsgálja, hogy mennyire vagyunk fittek, sőt azt is megmondja, hogy körülbelül mennyi kalóriát kell elégetnünk ahhoz, hogy a kellő hatást elérjük. Tartalmi szempontból brutálisan sok edzési lehetőség van a játékban, így megpróbálom kiemelni a legnagyobbakat. Három nagyobb kategóriába sorolják a különböző gyakorlatokat. Az aktivitás-menüpont alatt többek között a bemelegítő gyakorlatokat találjuk. Itt a hullahopp karikázás, a karkörző mozdulatok mellett focilabdával is bohóckodhatunk (fejelés, dekázás). Ezt is nagyon stílusosan tállalják, sőt a vizuális



effektekkal tényleg kellőképpen motiválják a játékost. Például a hullahopp karikázásnál a csipő mozgásunkkal forgószélet idézünk elő, amivel a színes labdákat tudjuk magunk köré csavarni, majd azokat a levegőbe emelve gyűjthetjük a pontokat. Itt található a Futás a világ körül-almenü is: az egyhelyben kocogást kell prezentálnunk – háttérként London, illetve New York utcái szolgálnak. Kisebb minijátékok is elérhetőek, mint például a faltörés (hajlító mozdulatok), a step pad-szerű ritmikus tánc, az ugrókőtelezés, és az egyensúlyozós nyújtógyakorlat. A következő pontban a testépítő gyakorlatok vannak. Itt már trénernek segítenek az edzésprogram kialakításában. A tesztelésben résztvevő lányoknak ez tetszett a legjobban, mivel ez egy komplett aerobik-program. Ez önmagában elvinné a játékot a hátán, mivel számos különböző nehézségű és hosszúságú, változatos ritmusú zenére végzett testedzést tárnak elénk. Ha akaratunk úgy diktálja, akkor az egyes testrészek kidolgozottságára is lehet fókuszálni, így a fenék, a kar (akár súlyzóval a kézben is), a hasizom, a hátizom, és a láb is tökéletesen formába hozható a választható edzésprogramoknak hála.

A legutolsó választható opció a fitness osztály, ahol a kemény testedzések után a Tai Chi és a jóga által mentálisan is megtisztulhatunk. Itt legfőképpen a légzés szabályozását, és az egyensúlyozás javítását sajátíthatjuk el. Találkozhatunk még különböző extrém gyakorlatokkal is, így aki Zumba Fitnessre, Kardió Boksra, katonai kiképzésre, vagy latin táncra vágyik, az itt ezeket is megtalálja. A feladatok tényleg igényesen vannak megalkotva, a kamera által pedig valóban tökéletes visszajelzést kapunk a gyakorlatunk minél pontosabb elvégzéséről is. Ha nem hajolunk elég mélyre, vagy nem nyújtjuk ki kellőképpen a kezünket, arra mindig felhívják a figyelmünket, így gyorsan betanulhatjuk a tökéletesebb és pontosabb mozdulatokat. A Kinect révén mindezek mellett te is benne vagy a tévében, így magunkat látva a kellő testtartás betartására is könnyebben ügyelünk. A program egyébként folyamatosan kiértékeli a tevékenységünket, és mindezt a kalóriák számával pontoszza – ez minél nagyobb, annál jobban hajtottuk végre az edzésprogramot.

Összességében elmondható, hogy igazán profi testedző játékról van szó, így aki ténlen sem akar ellustulni, annak csak ajánlani tudom!



YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED 2012

8

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft**
Multiplayer: 2-4 fős Online: 2-4 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Kenny



invizimals™ The Lost Tribes

TESZT

INVIZIMALS: THE LOST TRIBES, CARS 2

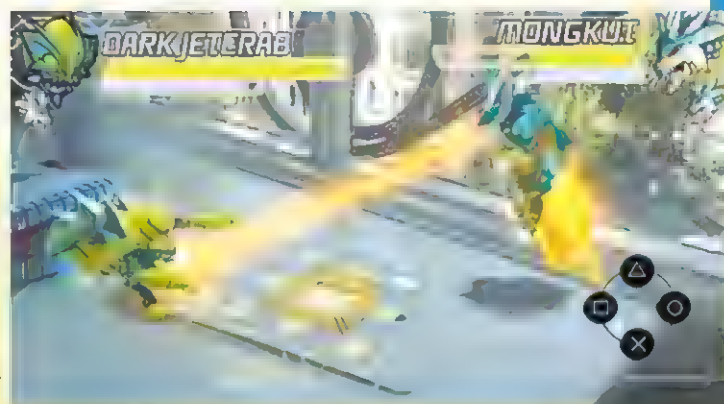
PSP | WII | PS3 | XBOX 360

Mennyire tud tárgyilagos maradni egy videojáték-tesztelő? A kérdésre meg sem próbálok válaszolni. Egy biztos, jelen tesztnél talán túlzottan szubjektív leszek – mert a maximális objektivitásra törekvés esetén is az a véleményem, hogy a most PSP-re megjelent Invizimals: The Lost Tribe című játék egy idegesítő marhaság. Ezzel a cikkel le is zárhatnánk...

Sajnos azonban az előirányzott karakterszám nem lenne meg, és adós maradnánk az okok taglalásával. Egy biztos, ilyen játékkal még nem találkoztam. A program formabontó. Először is szükséges hozzá egy kamera, e nélkül el sem fog indulni. A játékhoz kapunk egy úgynevezett Csapdát, ami egy fehér téglalap alakú műanyag lapocska, szürke és fekete vonalakkal, közepén egy négyzet alakú lyukkal. Mi a feladat? Erre mondjuk jó darabig nem jöttem rá, csak bámultam a kamerával a szobámat, miközben papírdarabok voltak elhelyezve a képernyőn. Mint kiderült, a Csapdára kellett irányozni a kamerát, és a papírdarabokat össze kellett rakni, egymásba illesztve a darabokat. A későbbi pályákon a feladat komplikáltabbá vált. A Pokemonban látottakhoz hasonlóan különböző módokon kell szörnyeket fogni. És itt kezdődnek a problémák. Talán nincsenek elég innovatív elképzeléseim, vagy a megvalósítás nem tetszett, nem

tudom, de a játéktól néhány perc alatt kaptam agyvérzést. A lakókörnyezetben kell mászkálnod, különböző színű terepeket keresgélve. Ha megvan a megfelelő szín, a Csapdát rá kell tenni. Erre ábrák jelentek meg, amiket mindenképpen szükséges kirakni. Helyes kombináció esetén szörnyek jönnek elő, amiket a Csapda segítségével kell lecsapni. Szó szerint a kezdeddel tudod elkapni a dögöket. A hatás kissé komikus: mászkálsz a lakásban, kezdedben a PSP, és vadul hadonászol. Ezzel mondjuk még nincs baj, én szeretem a Wii-programokat is...

A probléma az irányítással kezdődik. Nagyon nehezen tudtam kezelni az egészet, ráadásul az egész szimplán hülyeségnek tűnt. Még úgy is, hogy ez a játék egy sikeres sorozat része, aminek ez már a harmadik része, és a külföldi sajtóban jó pontszámokat kaptak a korábbi epizódok. Hiába a változatos feladatok, egyszerűen képtelen voltam megbarátkozni az irányítással, a program végcélja meg egyáltalán nem motivált. Összegyűjteni több tucat debil szörnyecskét egy Dragon Questben elmegy, de itt unalmas. A program leginkább talán a trailerben szereplő



10-12 éves korosztálynak szól. Az egyetlen értékelhető momentuma az átvezető videókban szereplő dekoratív hölgyek jelenléte, akik kedvesen mosolyogva magyarázzák el a küldetéseket, a történetet stb. Ez azonban kevés egy élvezetes és hangulatos játékhoz. Én elkerülném – talán ha kölcsön tudod kérni, kipróbálhatod, hiszen lehet, csak nekem nem jött be.

INVIZIMALS: THE LOST TRIBE

4

Kiadó: **SCEE**
Fejlesztő: **Novarama**
Multiplayer: **216** Online: **216**
Felbontás: - Hang: -

Veres Miki



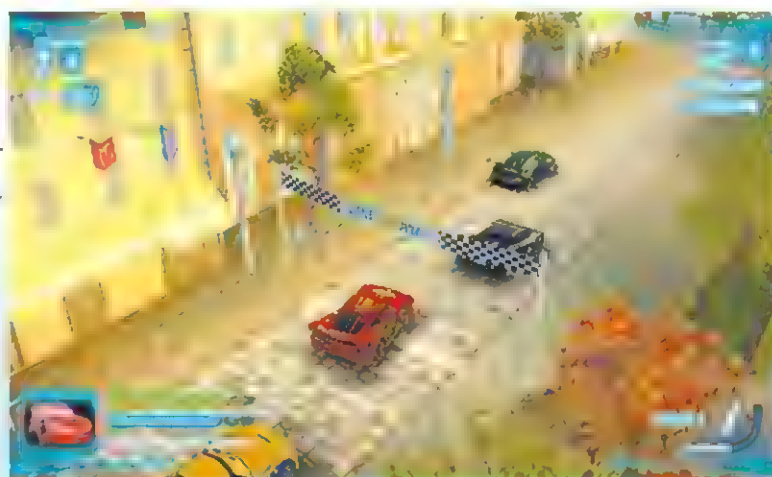
AVerdák 2 alapján készült PSP-s játék kapcsán nagyon kellemes hangulat fogott el. Nem azért, mert a játék annyira magával ragadott volna, sokkal inkább nosztalgia érzet, mivel a program emlékeztet a legendás Micro Machines-sorozatra. A MM-t multiban anno nagyon sokat nyomtam PlayStationön a haverokkal. Szemben a nagygépes (PS3, Xbox 360, Wii), és a DS-változatokkal a Verdák 2 PSP-re egy felülnézetből zajló autós játék, tele pörgős versenyekkel és akcióval. Bár a game nem éri el a MM színvonalát, de a lehetőségekhez képest egy jó anyag, amivel a film fiatal rajongói kiválóan elszórakozhatnak.

A program játszhatósága ugyanis rendkívül kiszámítható, ezért pontosan az ifjabb játékosoknak szól. A versenyeken képtelenség lemaradni, vagy éppen túlságosan nagy előnyre szert tenni – volt, hogy percekre megálltam, aztán néhány kanyar után utolértem a többieket. De volt olyan is, hogy végig turbóztam a pályát, majd egy apró meg-

pördülés után mindenki a nyomomban volt. A játszhatóság így rendkívül kiegyensúlyozott még nehezebb fokozaton is, és totál lúzer tempóban is instant sikerélményt nyújt. A versenyek pörgősek, bár a pályák gyakran akadályokkal zsúfoltak. Könnyű fálnak menni, de egy hiba nem jelenti a verseny végét, bármikor győzhetsz. Én egyébként kifejezetten élveztem ezt, mert nem kellett görcsölnöm, felszabadultan körözgethettem, és lökdöshettem a többieket. A nagy elődhöz hasonlóan itt is lehet fegyvereket és egyéb segítő cuccokat (turbó) felszedni, sőt egymás ellen is nyomhatjuk a mókát.

Az egyszerű Free Play-módban több lehetőség áll előtted. Kúzdhsz az óra ellen, vagy harcolhatsz a többiekkel. A játék velejét a CHROME Missions adja, ahol különféle küldetéseket teljesítve nyithatsz meg a játék titkos tartalmait. Az új pályák, a járgányok, tuningoló cuccok, játékmódok mind-mind itt szerezhetők meg. Előbbi kettőből egyébként a Free Play-módban is kaphatsz, de a többségét a miszliók teljesítésével lehet kiérdemelni.

A küldetések érdekesek, a versenyek jók. A játék tehát tartalmas szórakozást ígér, de a grafikára sem lehet panaszunk, elvégre



a pályák színvonalasan néznek ki, a kocsik pedig szépen kidolgozottak. A grafikai minőség idézi a film hangulatát. Az egyetlen negatívum, hogy a kiszámítható játékmenet miatt a nagyobb kihívást kedvelő veterán játékosok pár kör után unalmasnak fogják találni ezt az egészet. Összességében nem egy MM-színvonal, amit a program nyújt, de a fiatalabb Verda-rajongóknak érdemes beszerezni.

CARS 2

7

Kiadó: **SCEE**
Fejlesztő: **Avalanche/Virtual Toys**
Multiplayer: **2-4** Online: **nincs**
Felbontás: - Hang: -

Veres Miki

TESZT

TETRIS, FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2012

PSP | Wii | 3DS | PS3

A videojátékok történelmében vannak legendássá nemesedett címek, amelyek fogalommal váltak. Emlékszem, kb. húsz éve kezdődött a Tetris-mánia, mindenki azt nyomta a suliban. Nemsokára szüleim nekem is vettek egy Tetris-es kvarcjátékot. Az egész család egymás kezéből kapkodta ki a szürke masinát. Hatalmas csatákat vívtunk, hogy ki tudja megdönteni a másik által felállított rekordot. A játékot az évek alatt néha még elővettem

nosztalgizálni, illetve a különböző változatai is tetszettek – a Tetris világhíró maradt, és a mai napig őrzi népszerűségét. A program minden platformon elérhető, mostanra talán úgy érzem, kissé elcsépelett is vált. Az új változattal kapcsolatban viszont be kell vallanom, pozitívan csalódtam! Szerencsére a játék hamar meggyőzött, ennyi év után is tudott újat mutatni. Nem a 3D-s hatásra gondolok, hanem pont ellenkezőleg, mert az engem kifejezetten zavart ennél a játéknál. A programozók nagyszerű érzéssel frissítettek fel az évek alatt kissé megcsontosodott zsánert, és számtalan módon dobták fel az alapjátékot. A 3DS-es kiadásnak ez adja meg az igazi erejét. Az új (Party) módok ugyanis nagyon ötletesek, elgondolkodtatóak és élvezetesek. Az én kedvencem a Jigsaw-mód volt, ahol az alsó képernyőn látható sorrendben kell időre kiraknunk az elemeket, később pedig képeket. Ha rossz helyre teszünk valamit, akkor időbüntetést kapunk. De nagyon tetszett a Shadow Wide-mód is, ahol szintén időre épületeket, vagy egyéb érdekes formájú alakzatokat kell felépíteni a Tetris-formák felhasználásával. A Fit-módban a felénk közeledő táblán kell elhelyezni az adatokat, míg a Tower-módban egy kis emberkét kell feljuttatnunk a torony tetejére, miközben szívecskéket gyűjtünk vele. Hosszasan lehetne ismertetni az új módokat. Nekem mindegyik bejött, mert összetettek és érdekesek lettek. Még azt is megkockáz-



tatom, hogy a friss ötletek miatt nem csak a fanatikus Tetris-őrültek számára lehet izgalmas ez a program. Arról már nem is beszélve, hogy lehet egymás ellen is nyomni, ami tovább növeli az élvezetet.

TETRIS

8

Kiadó: Tetris Online Inc.
Fejlesztő: Hudson Soft
Multiplayer: 1-4 fő Online: nincs
Felbontás: - Hang -

Veres Mikl

FOOTBALL MANAGER 2012

házon belül is erősíthetünk a 8 csapat ifjoncainak mélyvívze dobásával. Persze teljes mértékben mi határozhatjuk meg a csapat felállítását és taktikáját, de nagyon kényelmetlen a kezelőfelület, amit évek alatt nem voltak képesek fejleszteni. Ezen kívül meghatározhatjuk minden egyes játékos esetén, hogy elsősorban milyen jellegű edzőmunkát végezzen. Magát a meccset szöveges formában látjuk, mint az évtizedekkel ezelőtti PC-s menedzser-játékokban, de a helyzeteket felülről nézhetjük meg, egy meglehetősen puritán gombfocis nézetben. Itt néha elképesztően irreális blödségeket művelnek. Hang, mint olyan, csak egyetlen van: a menüben lévő pittyegés hangja. A játék, noha a PC-s változathoz képest PSP-n meglehetősen lebutított formában van jelen, mégis komoly függőséget tud okozni a téma szerelmeseinek, csak kár, hogy évről-évre ugyanazt adják ki a fejlesztő srácok.

FOOTBALL MANAGER
HANDHELD 2012

7

Kiadó: SEGA Europe
Fejlesztő: Sports Interactive
Multiplayer: nincs Online: 2 fő
Felbontás: - Hang -

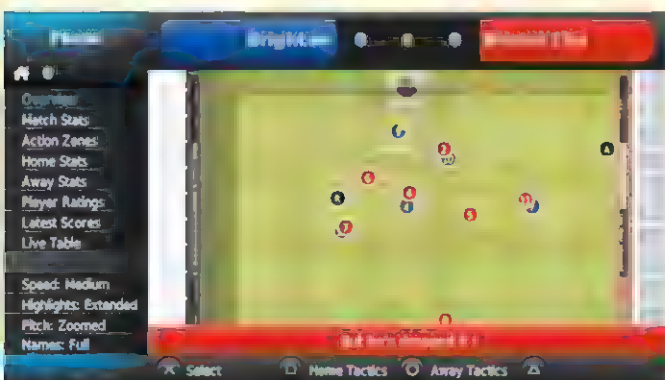
karfiol

A focimenedzseres játékok elsősorban PC-n népszerűek, és azon a platformon van nagy keletjük. Természetesen azért konzolon is megvetette a lábát a zsáner, gondoljunk elsősorban az LMA Manager-szériára, amibe sok száz órát öltem a múltban, vagy pl. a Pro Evolution Soccer Managementre, aminél sajnálom, hogy nem élt meg folytatásokat. PSP-n pedig 2006 óta a PC-s Football Manager-sorozat kistestvére, a Football Manager Handheld hódít minden évben.

Visszont az a probléma, hogy az elmúlt néhány évben szinte semmit sem változott a program az adatbázis frissítésén kívül, úgy-hogy pofátlan módon gyakorlatilag minden évben kiadják ugyanazt a terméket az aktualizált felállításokkal. Úgyhogy ha tavaly írtunk volna tesztet az aktuális idényről, akkor azt ide be is másolhatnám, de mivel nem írtunk, ezért ismertetem, hogy milyen lehetőségeink

vannak a játékban. Kezdekör választhatunk a 11 ország közül négyet, amit nyomon akarunk követni, majd meg kell adnunk a nevünket, beállíthatjuk, hogy magyarok vagyunk, és választanunk kell egy létező csapatot, amit mi irányíthatunk – de ha úgy gondoljuk, akkor karrierünk alatt is válthatunk klubot, ha megüresedik egy menedzseri hely. A 11 országban szereplő 34 liga (hiszen az alsóbb osztályok is benne vannak) csapatainak és játékosainak (összesen 22000) nevei teljes mértékben megfelelnek a valóságnak. De ezeken kívül benne vannak az összes európai ország fontosabb csapatai, csak nem a valódi focisták neveivel. Nagyon részletes adatok vannak megadva a játékosokról, mint pl. a teljes nevük, születési idejük, válogatottságuk/góljaik száma, és az eddigi teljes karrierjük csapatvándorlásai a korábbi évekre visszavezetve, ám a külsejüket semmilyen formában nem láthatjuk. A kedvencem, hogy leírják, ki kinek a legjobb barátja a futballpályán.

A játékosok attribútumait 17 kategóriában 1-től 20-ig terjedő skálával jellemzik, ami kicsit kevés, de legalább nagyjából helytálló. Természetesen ezek az értékek változnak az évek múltával. Azt is leírják, hogy meddig szól a szerződésük, amit nekünk kell meghosszabbítani, a fizetésük meghatározásával. Nekünk kell majd törődni az igazolásokkal is, ami nagyjából reális módon történik. Küldhetünk játékos-megfigyelőket is a fiatalok felkutatásához, de





TESZT

THE PENGUINS OF MADAGASCAR: DR. BLOWHOLE RETURNS [AGAIN!]

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

gyerekeknek szánt franchise végtele-
lenül ostoba videojátékos elbogatelli-
zálásáról. A könnyed körítés ugyanis
valós, a fejlődésben levő gyermeklélek
számára értékesnek mondható tartal-
mat rejt. A game – sajnos – sem technikailag
(grafika), sem a szavatosság szempontjából
nem kiemelkedő, de mégis ötletesen
szórakoztató, és talán készségfejlesztő
hatású is egyben, tehát mindenképpen a
Konzol Magazin olvasó kisgyermekes szülők
figyelmébe ajánlom.

A napra már nem emlékszem, de az ér-
zés máig is élénken él bennem, amikor
a Szörny Rt. című mozi megtekintése
után eldöntöttem, hogy én bizony töb-
bet nem nézek meg egyetlen hollywoodi
CGI-animációs „családi” filmet sem. Hiába
mondogatták ismerőseim, hogy „ez hű, de
aranyos”, „az meg milyen jópofa”, egyszerűen
semmiféle belső késztetést nem éreztem,
vagy érzek azóta sem. A zsáner Madagaszkár
című alkotása sem volt ez alól kivétel,
bár abból egyszer a tévében elkaptam egy
részletet – vagy csak bemutatót? –, amiben
egy csapat pingvin zsongott, és akiken
mellesleg jól röhögtem.

Aztán nem is olyan régen valamelyik
csatornán belefutottam a Madagaszkár ping-
vinjei című friss sorozatba, melyből három
epizódot is szépen le tudtam gyúrni. Lám, a
szárnyasok saját sorozatot kaptak – biztosan
ez sem véletlen. A négy pingvin karaktere
kifejezetten bejön, azonban a melléjük
csapott kötelező körítés – köztük a többi
szereplő – eszméletlenül irritál, olyannyira,
hogy Julian királyt, a gyűrűsfarkú makik
fajtájából származó figurát például egy sze-
neslapáttal verném agyon, aztán leönteném
benzinnel, majd felgyújtánám.

A The Penguins of Madagascar: Dr. Blowhole
Returns [Again!] című videojáték főhősei az
említett vicces pingvinek, maga a game pe-
dig egy elsősorban a fiatalabb korosztálynak
szánt logikai-ügyességi szoftver. A „fiatalabb
korosztálynak”, és a „logikai-ügyességi” jelzők
itt most elég fontosak: ez a cím ugyanis nem
egy olyan tipikus, minőségtelen termék,
amire számtalan példát lehetne mondani a
múltból, és ami nem szól másról, mint egy

A történet szerint Julian király megszarolja a
négy fekete-fehér csőröst, akiket (gy külön-
féle „alantas” feladatok és munkák elvég-
zésére kötelez az állatkertben. A missziók
megoldását a pingvinekkel külön-külön,
egyénenként eltérő képességeik kombiná-
lásával, valamint gyakran a kvartett együttes
erejével lehet abszolválni.

A Kapitány (Skipper) a csapat vezetője:
ő például nagyobb ugrik a többinél,
valamint ha csapatmunkára van szükség, ő
koordinálja a többieket. Közlegény (Private)
a négyes benjaminja, aki ügyesen mászik
létrákra, átpréseli magát az átjáróként
funkcionáló csöveken, és más állatkák
(főleg galambok) elcsábítására is képes.
Kowalski a brigád agya, a feltaláló, a zseni,
aki az összegyűjtött tárgyakból hasznos
szerkezeteket épít. Végül ott van Rico, a
végrehajtott szerv, aki a gyomrából felbűfizet
tárgyakkal segíti a csapat előrehaladását:
képes az akadályok elhárítására.

A game erőssége, hogy kezelése kifejezetten
egyszerű, a kisebb gyerekek által is nagyon
könnyen betanulható. Maga a játékmenet
ugyanakkor a lehetőségekhez mérten igen
színes, azaz a logikai feladatok csak pár
alaptípust váltogatnak – például pontos
ugrások, tárgyak felkutatása, kapcsolók és
platformok aktiválása, csapdák elkerülése,
látatologatás –, a program mégis minden
megoldott pályával egyre összetettebb
logikázást igényel a playertől, mílta! a
gyerekek kombinációs készsége fejlődik. A
nagyon fífikásan felépített, ügyesen kitalált,
több lépcsőből megoldható helyszíneken a



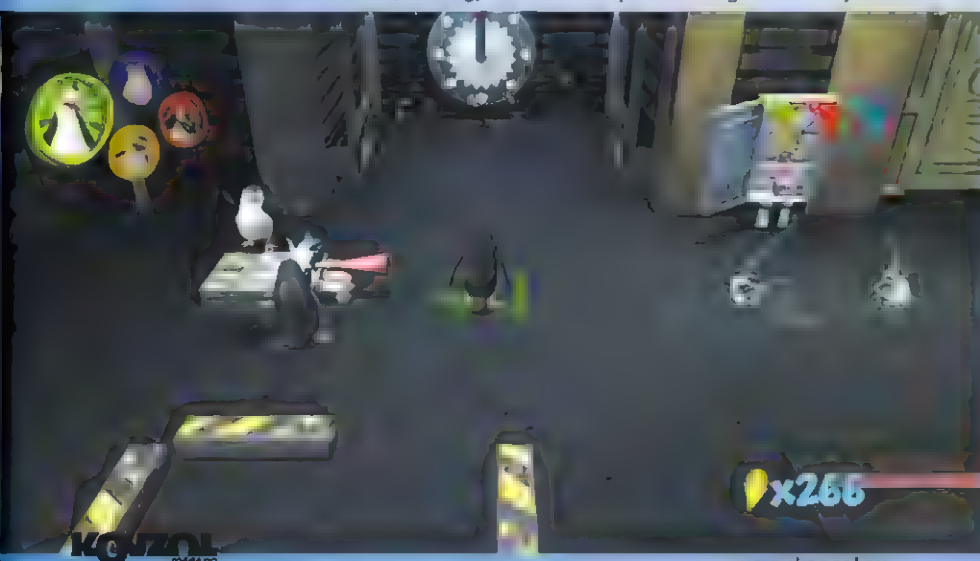
játékidő is egyre növekszik, azaz míg az első
„ismerkedő” pályák 5-6 perc alatt megadják
magukat, úgy a történet vége felé már akár
fél órát is el lehet szöszölni, mire megnyílik
a kijárat.

Nyilván gyereke válogatja, ki mennyi idő
alatt logikázza ki a továbbjutást, de a teljes
sztori nagyjából egy hétvége alatt letudható.
A pályákon gyűjtögetésre is lehetőség van,
ami igen baráti nehézséget képvisel, azaz
pont annyira kihívás a kis színes kaméleonok
meglelése, hogy a játékosnak jó szájjal
legyen kedve újra nekifutni a kutatásnak.
Emellett három jópofa minijáték is helyet
kapott a lemezen. A cuccal gyermek és
szülő kiválóan szórakozhat együtt, de a
galamblelkű nagyobbak is próbálkozhatnak
vele – már ha kedvelik az efféle könnyed
időtöltéseket. Kár, hogy összességében a
kulcsín, és a tartalom nem nőtt fel a
játékmenethez.

THE PENGUINS OF MADAGASCAR:
DR. BLOWHOLE RETURNS [AGAIN!]

Kiadó: THQ
Fejlesztő: THQ
Multiplayer: nincs Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Martin



Pixelmértőföldkövek a videojátékok országútja mentén

Kalandra fel, a sárkányt meg a kardélre!

Akár a médiát, akár a közvéleményt vesszük alapul, általában elfogadott vélemény, hogy a világ butul. Ugyanez a jelző a videojátékok világára is rendre rákerül, viszont a helyzet korántsem egyértelmű. Ha megnézzük a húsz(+) évvel ezelőtti játékokat, egyértelműen látszik, hogy a mai stuffok technikailag fényévekkel okosabbak, mint a régié. Ugyanakkor, ha a paletta sokszínűségét és milyenségét vizsgáljuk, és egy picit mélyebben megkapargatjuk a felszínt, érdekes összefüggésekre lelhetünk.

A videojátékozás történelmének hajnalát követő időszakban, kvázi a hobb „reggelén”, a Nintendo Entertainment System, a Sega Master System, a Commodore 64, és a legelső PC-k szárnyalásakor volt egy olyan játéktípus, mely a virágkorát élte. Ezek voltak a fantasy témájú kaland-szerepjátékok. Bár a zsáner nyomokban már a 8 bites konzolokon is jelen volt, az olyan perifériák hiánya miatt, mint a billentyűzet, inkább a számítógépekre jelentek meg a leghíresebb szoftverek, és ott váltak méltán világhírűvé az olyan legendás szériák, mint például az Ultima, a Wizardry, vagy a Bard's Tale. A sor hosszan lenne sorolható: sosem felejttem el azokat a 2-3-4 lemezes C64-es csodákat, melyekből egy időben feltűnően sok volt a piacon, és hogy mind annyira rejtélyes, titokzatos, felmérhetetlenül nagy volt nekem, a kis embernek.

Ezen játékok közös jellemzője volt, hogy lehetetlen gazdagságuknak hála alaphangon is hetekre, de sokkal inkább hónapokra, sőt akár évekre is lekötötték a bennük elmerülő playert. Ugyanakkor az is tény, hogy a digitális fantasy szerepjátékok technikailag hosszú ideig nem tartoztak igazán az élvonalba, így valahol egy furcsa paradoxon az, hogy a célhardverek rohamos fejlődésével a kategória nem tovább emelkedett, hanem bizonyos ágait tekintve inkább teljesen kivészett a



játékpiacon, egy hajtása pedig, amit mondjuk a vadiúj, ezen lapszámunkban letesztelt The Elder Scrolls V: Skyrim is képvisel, teljesen átalakult. Szerepjáték alapú akciójáték lett belőle... de legalább fent tudott maradni. Milyen tragikomikus már az a helyzet, hogy addigra, amikor nem csak a számítógépek, de az otthoni videojátékos konzolok is képesek lennének arra, hogy egész fantasy világokat mozgassanak, azok lassan eltűnnek a porondról?

Kanyarodjunk vissza a cikk nyitógondolatához. Mi történik most? Elbutultak a játékosok, ezért a fejlesztők nem merik grandiózus fába vágni fejszéiket, mint régen? Vagy elbutultak a fejlesztők, és nem képesek kihasználni a hardverek nyújtotta óriási lehetőségeket, plusz kombinálni azokat a fantázia szabad szárnyalásával? Mindkettő? Egyik sem? Ha húsz évvel ezelőtti, az erősen behatárolt korlátok között lehetett hatalmas kalandokat álmodni, most hol vannak ezek a nagy mesék? Mennyit tudott napjaink legjobbnak mondott kaland-szerepjátéka, a Skyrim megtartani a régi értékekből, és hozott-e valami újat a témába?

Az első Ultima game, az Ultima I: The First Age of Darkness 1981-ben debütált. Mai szemmel a játék grafikailag meglehetősen komikusan hat, azonban a benne rejlő tartalom és sztori egy úttel padlóra küldi a legmodernebb fantasy stuffokat is. Az Ultima-epizódok sokáig a felülnézetes, „táblás” megjelenítést használták, azonban a bejárható világok mérete, és a kalandok

sokasága mindenért kárpótolt.

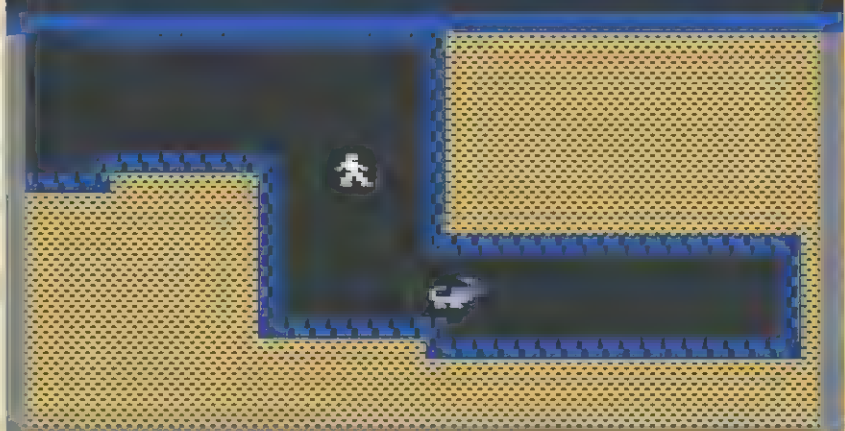
A hatalmas, több kontinensből álló fantasy világ főhőse a névtelen Vándor, aki egy romlott lelkű varázsló hatalmát akarja megtörni. Mivel a mágus a halhatatlanság gyémántját birtokolja, emberünk egy időgép segítségével visszamegy a múltba, hogy ott nyúljon bele az események – és az idő – fonálába. A további részek aztán ezt a komplex konfliktust szövegetik tovább, újabb és újabb antihősökkel, a Föld történelmébe nyitott időkapukkal, támadó szörnyekkel, és elmondhatatlan mennyiségű kalandozással. A széria első három része már önmagában is történelem, de a IV.-VI. felvonások jelentik az igazi unikumot, hiszen itt már olyan elemeket hoztak be a készítő a játékmechanikába (ismétlem, a '80-as évek közepén-végén vagyunk), melyek segítségével a playerek saját döntéseinek alakulását, egyre közelebb kerülve a „legfelsőbb jó”-státuszhoz.

Hasonlóan zseniális széria volt a Bard's Tale, mely Magyarországon a C64-es tábor szerepjátékokra éhes rajongóinak volt nagy kedvence. A tradicionális Dungeons & Dragons-szabályokból táplálkozó programok látványvilágukban némileg más képet mutattak, mint az Ultimák felülnézetes, táblaszerű grafikája, itt ugyanis kvázi „ablakokban” folyt a cselekmény, rengeteg nehezen kibogozható rövidítéssel, karakterlappal, figurarajzokkal, vezérlőtáblával. Nyilván a képernyőn látható káosz – és az angol nyelv – sokakat elrettentett akkoriban a BT-szerepjátékok élvezetétől, azonban

Ultima I

The First Age of Darkness, the first of the Ultima series, is a classic fantasy role-playing game. It was developed by Origin Systems and published by Electronic Arts. The game is set in the world of Britannia, a land of magic and mystery. The player takes on the role of a hero who must defeat the evil forces of darkness and restore peace to the land.





szobával (az több mint 7500 szoba összesen!) kecsegtető game-ben minden van, ami elképzelhető: felvehető

túlzásként értékelhető tárháza miatt. Érdekes ebbe belegondolni, hogyan is épül fel manapság egy átlag fantasy kalandjáték: tíz, maximum húsz órás főszál (amelynek kiismerése után két óra alatt lenyomható „speedrun”-ban), még tíz óra mellék-küldetés, mindez 10-20-30GB méretben. Az óráig tartó párbeszéd, a lényegét jelentő „mesék” helyét átvették a látványos, néhány perces átvezető filmek, a karakterek jellemfejlődésénél pedig sokkal fontosabb lett a terep szikláinak textúrázottsága, vagy a harcok során bevíhető kombók száma. Vajon akkoriban hogyan férhetett el több hónap kaland pár kilobájtban...? Úgy, hogy az akkori programoknak „nem volt grafikája”? Akkor végeredményben most ott tartunk, hogy a technikai fejlődés öli meg a tartalmat?

aki vállalkozott arra, hogy beszáll a minden esetben súlyos térképrajzolással megspékelt labirintusok felfedezésébe, az felejthetetlen élményekkel lett gazdagabb.

A Bard's Tale-játékokban a kezdetektől fogva jelen volt a karakterkészítés, és a partiszervezés, sőt a PC-sek más játékokból – pl. az Ultimából – is hozhattak át szeretett szereplőket, ami azért elég nagy kunszt volt, és lenne ma is... ha lenne ilyen. A player által irányított és managelt figurák legalább ugyanolyan fontosak voltak, mint maga az egész történet, vagy a felfedezésre váró terep, és mindezt úgy is el tudták érni, hogy nem egymillió poligonból megrajzolt, többé-kevésbé élethű 3D-modell barangolt a nagyfelbontású tájon, hanem csak egy pár pikeles paca.

Egy játékra kifejezetten emlékszem: ez volt a személyes „misztikumom”, a C64-es Gateway to Apshai. Epxy-szoftver, 1983-ból. A game egy alig néhány színt használó kaland-RPG, mely már akkor, 1983-ban olyan karaktertulajdonságokkal operált, mint pl. a fejlődő erő, agilitás, vagy a szerencse. A 8x16 katakombát tartalmazó, mindegyikben 60

fegyverek, felszerelések, gyógyitalok, varázsigék, csapdák, szörnyek, és megannyi szerepjátékos érdekesség. Nyilván akkor számomra lehetetlen volt végigjátszani, és szerintem ma is simán beletörne a bicskám, de egyszerűen megbabonázott az az érzés, hogy tudtam: itt van egy játék, ami annálval nagyobb nálam, hogy legyűrni talán sosem fogom. Nehéz ezt a ködös érzést szavakba önteni, de igazán arra gondolok, hogy a legnagyobb kalandok attól válnak felejthetlenné, hogy magad sem hiszed el, hogy egyszer eljutsz az út végére.

Az ős fantasy-szerepjátékok, bár látványvilágukat tekintve nem említhetők egy lapon a maiakkal, de akár a játéktér nagyságát, a történetek komplexitását és színességét, de a felagatható felszerelések, vagy a varázsigék számát tekintve is köröket verhetnek modern rokonaikra. Magáról a játékidőről meg aztán ne is beszéljünk... Sok tesztelő és játékos egybehangzó véleménye volt akkoriban, hogy ezek a programok annyira sok opciót tartalmaznak, hogy gyakorlatilag kiismerhetetlenek, és nagyon könnyű bennük elveszni a lehetőségek talán már-már

Sok cikket írtam már a videojátékos témában, de ennyi kérdőjeles mondatot egyben talán még soha. Szeretek a fantasy szerepjátékokat vonzanak, izgatnak, és tudom, hogy mit nem akarok tőlük kapni: kiszámíthatóságot, sablonosságot és gépieséget. Hogy pontosan mit várok, már nehezebb megfogalmazni: az hiszem, a legjobb, ha azt mondom, egy nagy varázslatot szeretnék átélni. Csak halljam és lássam a mesét; aztán majd én eldöntöm, merre akarok menni az erdőben, és hol akarok tábort verni.

Remélem, a Skyrim egy olyan fantasy kincsesláda lesz, melyet kinyitva elvakulok majd a drágakövek látványától. Kardom még mindig pengeéles, és nem ijedek meg semmiféle sárkánytól sem!

Martin



10 dolog, amit utálok benned

Kölcsönvéve a Makrancos hölgy cselekményét romantikus tinivígjátékként újrahasznosító 1999-es alkotás címét, havi elmélkedésem keretein belül ezúttal megpróbálom csokorba szedni a játékvilágot sújtó legidegesítőbb problémákat, melyekkel a hamarosan bekövetkező generációváltás után remélhetőleg már semmilyen formában nem fogunk majd találkozni. A látvány folyamatos fejlesztése mellett ugyanis legalább akkora hangsúlyt illene fektetni az esetleges hibák/rossz beinduló korszakok kiközösítésére, hogy a videojátékok a tartalmukat tekintve is fel tudjanak nőni a szórakoztatóipar egyéb ágazataihoz. Akkor vágunk is bele.



Halj meg máskor:

Bár tény, hogy a hőskor számos klasszikusának elmaradhatatlan kellékét képezték az elpusztításuk után a túlvilágból visszatérő ellenfelek, de míg húsz évvel ezelőtt teljesen természetesnek tűnt, hogy az aktuális főgonosz nekromanciában jártas szolgája képernyőváltáskor szutyomban mindenkit teletöm Phoenix Downnal (persze a felszedhető tárgyakat/élelő csomagokat valahogy elfelejti pótolni...), 2011-re ez enyhén szólva is anakronisztikusnak hat.

Jellegetes tartózkodási hely: Platform, RPG, FPS, TPS

Kikopási esély: 60%

A jelek napról napra biztatóbbak lesznek, de sajnos úgy tűnik, a jelenség annihilációja már csak azért sem lehet teljes, mert az akcióközpontú anyagokban makacsul tarja magát az a (téves) elképzelés, miszerint a már megtisztított helyszínekre küldött klónokból álló „erősítés” mérhetetlenül izgalmasá teszi az adott produktumot.

Nézünk, mint a moziban:

Kevés annál idegesítőbb dolog van, mint amikor egy ballépés miatt újakezdett szakasz/New Game+ esetén arra vagy kárhoztatva, hogy újra végignézd az esetenként már kívülről fűjt átvezető mozikat. Különösen igaz ez a kitétel a grandiózusságra törekvő, párbeszédek vagy látványos varázslatokat gyakran alkalmazó műveknél. Aki kétfőnél többször nézte végig a Final Fantasy VII Knight of the Round materiájának 1 perces „showját”, azt hiszem egyetért velem, hogy ennek a csökevénynek bizony örökre el kell tűnnie.

Jellegetes tartózkodási hely: Sztori-orientált cuccok

Kikopási esély: 90%

Szerencsére a kiadók az utóbbi években mintha rájöttek volna, hogy a produktumukért vaskos összegeket perkáló vásárlók nem feltétlenül örülnek neki, ha erőszakosan kényszerítik őket az (esetek nagyobb részében bődületesen banális) átvezetők megnézésére, így komoly esély van a teljes eltűnésükre.

Kamera által homályosan:

A kamera mozgásával kapcsolatos problémák feltűnése kevésbé meglepő módon egybeesik a kilencvenes években bekövetkezett nagy dimenzióváltással, hatása pedig egyformán zavaró lehet rejtvények megoldásában, a terep felfedezésnél, illetve harc során. Speciális alfaja, az „ugrás az ismeretlenbe” főként a talajtól való ideiglenes elemelkedést központi elemként felvonultató címek esetében figyelhető meg, mely során a lomhán reagáló/beragadó kamera miatt a kétségbeesett játékos sűrű imádkozások közepette megpróbálja sacccra bemérni, hogy a következő, be nem látott területen elhelyezkedő platform vajon merre lehet saját helyzetéhez képest. Ha mindezt kombináljuk még egy rosszul belőtt checkpoint-rendszerrel, az eredmény különösen alkalmassá válik a vadállat előhozására akár a legnyugodtabb emberekből is.

Jellegetes tartózkodási hely: Akció/Kaland/Platform és bármi, aminek címében szerepelnek a Lara Croft és Tomb Raider szavak

Kikopási Esély: 90%

Most, hogy a 3DS is hamarosan megkap-

ja a második analóg karját (a Vita pedig alapból kettővel rendelkezik), semmi nem állhat annak útjába, hogy a kameragondok hamarosan már csak a régi játékmagazinok kritikáiból kísértessenek.

Move Your Body:

A mozgásérzékelés ugye szép és jó dolog, melynek napestig lehetne sorolni az előnyeit, ellenben az már nem túlságosan vonzó, amikor a pénzhegyeket vizionáló, ám tényleges újdonságok kiáltására képtelen fejlesztők az aktuális, sikervárományos címükbe beleszuszakolnak valami gagyi minijátékot, vagy a produktumhoz egyáltalán nem illő, kiereszakoit irányítási metódust, csak hogy kipipálhassák a Wii-/Kinect-/Move-kompatibilitást.

Jellegetes tartózkodási hely: A fiatalabb korosztályt megcélzó, illetve platformspecifikus címek

Kikopási esély:

Jelenleg: 0%

Pár év múlva: 100%

Pont mire a Nintendo kezdte elveszíteni az érdeklődését a mozgásérzékelés iránt, riválisai vad oroszlánként cuppantak rá a témára, így a mindkét oldalon tapasztalható erős first party-támogatás miatt valószínűleg csak akkor fogunk szabadulni az olcsó próbálkozásoktól, ha másodszor is lecseng az örület.

Időzavarban:

Tapasztalataim szerint a szűkösre szabott időlimittel operáló alkotások készítőit az emberek többsége a pokol mélységes bugyiba vetné, így minimum meglepő, hogy az efféle feladatok szinte az összes műfajban megtalálhatóak. Közös ismertetőjegyük, hogy a lehető legtrikább esetben sikerül olyan virtuóz módon integrálni őket, hogy az ne büntetésként, hanem az eseményeket még feszültebbé tévő elemként csapódjon le a játékosban.

Jellegetes tartózkodási hely: Alacsony nehézségi fokkal rendelkező produktumok.

Kikopási esély: 40%

Mivel az időzített küldetések felhasználási köre roppant széleskörű, valószínűleg soha nem fogunk megszabadulni tőlük, de enyhítő körülményként megjegyezném, hogy szerencsére egyre kevesebb esetben jelentkezik vérlázítóan idegesítő formában.

Díszkíséret:

Gondolom mindenkinek ismerős a szituáció: a tőled telhető legnagyobb precizitással



apritod a démonokat/terroristákat/zombikat, amikor a lehető legalkalmatlanabb pillanatban egyre hangosabb és türelmetlenebb segélykiáltásokra leszel figyelmes. Odanévez kétségbeesetten konstatálod, hogy a jajveszékélés a kényszerrel nyakadba löcsölt szöke bögyi/nagymama/kisgyerek felől érkezik. Mivel érző lélek vagy (és egyben tisztában vagy vele, hogy az NPC ignorálása esetén instant Game Over-képernyő a jutalmad), félbeszakítod az addig végzett tevékenységed, ám sajnós:

1, Kiesel a ritmusból, ezért mire odaérsz
2, pont meghal a megvéendő civil, ezen felül pedig
3, az egyik ellenfeled kihasználva a figyelmében kialakult rést bevisz egy olyan csapást, melyet ha túl is élsz, annyira odaver, hogy mindenképpen muszáj újrakezdened az egész utolsó fejezetet.

Jellegzetes tartózkodási hely: Főként akciójátékok. Olcsó akciójátékok. Olcsó és rövid akciójátékok.

Kikopási esély: 70%

Feltűnése a 21. század második évtizedére erősen megritkult, és mára már csak a kihívás mértékét direkt kényelmetlen eszközökkel növelő fejlesztők (Igen Capcom, most éppen rád nézek...) merik megjátszani a hangsúlyosabb használatát.

Mario nyomában:

Ha megkérdeznék a gamereket, vajon a legújabb szerzeményükben szeretnének-e öt-tíz órát egyhuzamban eltölteni egy szűk csatornarendszerben, valószínűleg kevés pozitív válasz érkezne, a csőszerű elrendezést használó szoftverek népszerűsége ennek ellenére továbbra is töretlen. Persze nem azzal van a baj, hogy nem lehet minden egyes játékban több hektárnyi területet bejárni, de amondó vagyok, hogy ha nyílt téren zajlik az akció, akkor ne legyen már olyan érzésem, mintha egy föld alatti folyósórendszert derítenék fel, mert az bizony egyenértékű azzal, mintha direktben hülyének néznének. A nagyobb kiadók szerencséjére legtöbbször nem is akarják tudni, mi rejti az a mestersegesen felhúzott falakon túl, de előbb-utóbb csak le kell nyelnie mindenkinek a piros pirulát, nem?

Jellegzetes tartózkodási hely: FPS, TPS, és szomorú módon újabban már a JRPG-k is.

Kikopási esély: 0%

Amíg az egyen uniformisban érkező háborús FPS-ek ilyen magas példányszámban kelnek el, nincs komolyabb esély az eltűnésükre.

Brutálisan hirtelen emelkedő nehézségi görbe:

Az egyik legklasszikusabb a felsorolt hibák közül, mely közvetlenül tehető felelőssé több ezer darabokra hullott kontrollert. A jelenség főként a 2D-s éra kívülről ártatlan-nak tűnő (sokszor egyenesen cukimuki külső mögé rejtőző) akció-plattformereiben volt megfigyelhető, melyekben a kellemesen könnyűre hangolt bevezető szakaszt, vagy irreálisan nehézre belőtt bossfight (lásd: Mega Man-széria), vagy irreálisan nehézre belőtt további pályák (lásd: Mega Man-széria) követik.

Jellegzetes tartózkodási hely: Minden, ami Japánból, vagy a szadizmusra hajlamos indie-fejlesztőktől jön.

Kikopási esély: 70%

Lassan, de biztosan a réteg címekben is egyre egyenletesebbé válik a nehézségi szint növekedése, de amíg jelennek meg Castlevania-, shmup- vagy... igen, Mega Man-játékok, valószínűleg ez a feature se fog teljesen eltűnni.

Hiba a Mátrixban:

Mi, az elégedett konzoltulajdonosok évtizedekig (viszonylagos) biztonságban érezhettük magunkat a PC-s szoftvereket már a kezdetektől sújtó ilyen-olyan technológiai jellegű problémáktól, de a HD-konzolok megjelenésével sajnos itt is egyre gyakoribbá vált, hogy olyan félkész, több sebből vérző cuccokat dobunk piacra a kiadók, melyeknek csúnyább hibáit általában egy sebtiben összedobott patch segítségével orvosolják, míg a kisebbekről rendszerint nem vesznek tudomást, hátha majd nem veszi észre azokat senki (és igen, úgy tűnik a V-Sync problémák az utóbbi kategória alá esnek...).

Jellegzetes tartózkodási hely: Multiplatform címek

Kikopási esély: A Rage és Dead Island példájából kiindulva: 0%

Sztori, vagy valami hasonló:

Lehet, csak én érzem úgy, hogy valami nagyon nincs rendben a világgal, ha minden más téren az igényességükről ismert AAA-kategóriás játékokat csúfítanak el Zs-kategóriás párbeszédekkel, és valahogy az összes (magát túlságosan komolyan vevő) akciójáték főhőse úgy viselkedik, mintha egyenesen a nyolcvanas évekből huppanna ide a Deloreanba? A kategóriából a kedven-

ceim azok az esetek, amikor már hónapokkal a megjelenés előtt olyan sajtóközleményekkel hergelik a közönséget, hogy ezúttal aztán tényleg odafigyeltek a sztorira, és egy „díjnyertes sci-fi/fantasy író” kérték fel arra, hogy dobja össze a forgatókönyvet, de a végeredmény valahogy mégis mindig kísértetiesen hasonlít az Ed Woodosan egyszerű „jönnek az űrlények, oszt leigázzák a világot” sztorivariációra.

Jellegzetes tartózkodási hely: Akciójátékok, és azon belül is főleg az FPS-ek.

Kikopási esély: 50%

A sztori-orientált címek esetében egyre komolyabb odafigyelés tapasztalható, ami némiképp kiegyenlíti a mérleg nyelvét, de talán lassan ideje lenne a háborús játékokat is kihúzni a gödörből, ugye Battlefield

Ennyi fért volna a havi Kibeszélőbe, a témához még volna hozzáfűznivalóm, de már így is látom lelki szememmel, ahogy Gábor mosolya vicsgorgásba fordul, amikor meglátja, hogy ismét vagy 3000 karakterrel túlléptem a limitet, így a többi bosszantó apróság kielemezése egy később időpontra marad vagy akár től is megírhatjátok a „kedvenc” hibákat a Kibeszélő szokásos címeire. **(Ne aggódj, az arcomon maximum vigyor-gás látszódott a cikket olvasva, és még egy csomó jelenetet/játékot is láttam magam előtt, ahogy átrágtam magam a sorokon. – BG)**



FLOW

elixir



HAGYD, HOGY ELRAGADJON!

A FLOW elixír növényi kivonat összetevői nem csak kellemes érzést biztosítanak a fogyasztónak, hanem rendkívül jó hatásuk van az emberi szervezetre! A gyártó cég minimálisan módosította az összetevőket, amivel még kellemesebb hatást tudtak elérni, valamint két új ízt is kifejlesztettek, szem előtt tartva a fogyasztók igényeit. Leggyakoribb élmények: oldottság, bizsergés, lazulás, jókedv

Fogyasztási javaslatok:

- Fogyasztás / Felbontás előtt alaposan felrázandó, majd egyhuzamban célszerű meginni
- Hűtve tárolandó - Nem javasolt éhgyomorra fogyasztani
- Ajánlott fogyasztási mennyiség egyszerre 1 palack
- Nem javasolt a fogyasztása szív és érrendszeri betegségek, vese problémák és az összetevőkkel szembeni allergia esetén
- 18 év alatt nem ajánlott
- Függőséget nem okoz



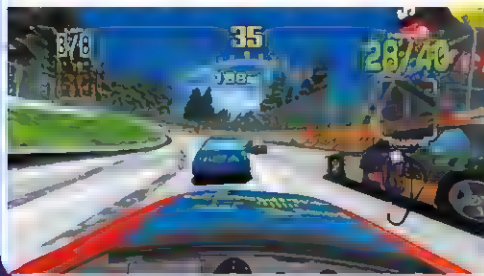
THE DESIGN

mail: flowelixir@gmail.com

DAYTONA USA

Még a '90-es évek eleje és közepe tájékán, mikor a videójáték-rajongók a füstös játéktérmekek mélyén szocializálódtak (vagy nem... emlékszem a bevásárlóközpontot megelőző Westend-udvar lejmölös és balhézős törzsvendégeire, akik miatt egy idő után mindennaposá váltak a rendőri razzziák), felütötte a fejét egy autós örület, amely a Daytona USA névre hallgatott. A pedálos, kormányos kaszni azóta is az árkádrajongók nagy kedvence, ám a SEGA patinás címe a mai napig nem került tökéletes minőségben az otthonunkba, hiszen a Saturn-verzió ugyan hű volt az eredetihez, kisebb frame-rate problémákkal küszködött, míg a tupírozott Dreamcast változat inkább szégyenbolt lett az anyag hírnevének, köszönhetően a borzalmas irányításnak.

Azonban a PSN- és XBLA-kínálat nem is olyan régen egy minőségi átirattal gazdagodott, amely végre egy az egyben hozza otthonainkba a klasszikus játéktérmi hangulatot, méghozzá úgy, hogy az eltelt évek nyoma se látszódjon meg túlzottan a kézhez kapott terméken. Meg kell mondom, a SEGA jó munkát végzett. Pont ott és úgy nyúlt az eredetihez, ahol és ahogy kellett. A grafika kapott egy minimális ráncfelvarrást (persze úgy, hogy ne legyen túl nagy eltérés az eredeti masinához képest) a HD-textúrázással, a képarány pedig 16:9-be lett átalakítva, miközben a játékmenet maradt a régi. Önfeledt verseny, három különböző fokozaton és pályán, ami ugyan nem tűnik túl soknak, de a vénebb gamer rókák tudják, mitől döglök a légy, az újszülötte(bbe)k pedig nyerhetnek egy kis betekintést a játéktérmekek hőskorába. Rádásként nyolc fős multiplayerre



Böjtös Gábor

is futotta, amit a Time Trial, a Challenge, és a Survival koronáz meg, miközben az örültködésre vágyók a Karaoke keretein belül danolászhatják végig a program aláfestését jelentő „slágereket”.

Nem mondom, hogy nem létezik jobb autóversenyes játék a jelenlegi konzoljainkra, ám ilyen klasszikus darabokkal nem nagyon van lehetőségünk nosztalgiázni a kurrenszen gépeken, pláne nem úgy, hogy azt kormányon is nyomhatjuk, miközben még trófea- és achievement-támogatást is kapunk. Huszonöt év feletti árkád-rajongóknak kötelező, ahogy a történelmi darabokkal ismerkedőkné is.



BURGERTIME WORLDTOUR

Hamburger címmel tervezett BurgerTime már 1982-ben szórakoztatta a tisztelt nagyrédeműt a Data East jóvoltából (akinek nem ugrik be a cég logója már első blikkre, annak van még mit felfedeznie a videójátékos történelemből), miközben az egyképernyős, létrákkal teli pályákon egy szakáccsal kellett összeraknunk a szanaszét található alapanyagokat egy hamburger elkészítéséhez. A dolgunkat nehezítve még mindenféle, két lábon járó kajadarabokkal is összeakadhatunk, amik természetesen mind az életünkre törtek, ellenük pedig nem volt más fegyverünk, mint a séfnél lévő borsszóró. Egyszerű, de nagyszerű darabról van szó, amely méltán vált sikeressé a játéktérmekekben, NES-en, valamint egyéb otthoni gépeken. Némi folytatás, mobilos és Wii-s átirat után már a HD-gépeken is elérhető a játék újragondolt, nagyobb felbontású változata, amely már az indításakor is jóleső érzést okoz a felhasználónak, miközben felcsendülnek a klasszikus dallamok. Azután kezdetét veszi a játék, és rájövünk, hogy ez a BurgerTime tényleg ugyanaz a program, mint amivel anno előkörtödtünk, csak kicsit modernizálva, miközben a főcím alá becsúszott egy World Tour is, méghozzá azon okból kifolyólag, hogy a különböző világrészek egyre nehezedő pályáin kell helytállnunk a már jól ismert szakáccsal, akit a 360-as verziónál még az avatárunkra is lecserélhetünk, ezzel még emberközelibbé téve a kalandot. A móka amúgy maradt a régi, avagy az emeletek között rohángálva helyezzük egymásra a hamburger(ek) összetevőit, miközben halálos csapásainkkal megszorjuk a támadó ételdarabkákat. A pályák tényleg egyre nehezebbek és



Böjtös Gábor

bonyolultabbak, miközben csapdák állják az utunkat, ám nekünk is egyre több lesz a lehetőségünk, például rakétával repülhetünk, csúszdázhatunk, a sok megpróbáltatás után pedig még egy-egy főellenfelet is legyűrhetünk. Mindezt tetézi a négyfős multiplayer, ami szintén jó szórakozás.

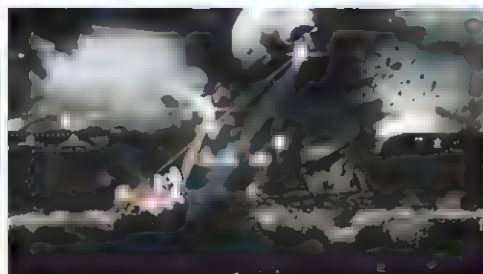
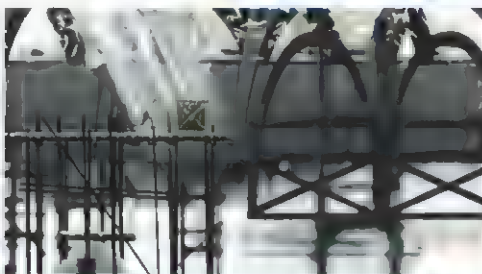
A BT:WT egy elég jól sikerült remake, amely ugyan néhol talán elveti a súlykot (a kevesebb néha több), ám ettől függetlenül is kellemes múltidézésnek bizonyul, miközben lépést tart a korral.





Ha van zenei mű, amit feltétel nélkül imádok, és amit bármikor meg tudok hallgatni, akkor az a Jeff Wayne fémjelezte War of the Worlds, amely H. G. Wells milliószer feldolgozott regényére épül, és ami megszerettette velem ezt az egész „Világok harca-univerzumot”, amelybe több-kevesebb sikerrel

még a Spielberg rendezte mozi feldolgozás is belefér (ha nagyon jóindulatúak vagyunk). Persze a most kiértékelt alkotásnak az audio-adaptációhoz nem sok köze van, az eredeti regényhez viszont annál több, ellenben kevés változat tudta olyan jól visszaadni az frott mű hangulatát, mint a nagyzenekarral kísért énekes produkció. Nos, a nemrég megjelent, letölthető videojátékos feldolgozás nem tartozik ugyanebbe a kategóriába. A megjelenítés ugyan egészen stílusos, miközben az egy kicsit a Limbo világára hajazó szürkés-feketés árnyalatok uralta grafika elsőre nagyon tetszetős lehet, ám idővel ez is kissé túl egysíkúvá, unalmassá válik. miközben a részben a klasszikus Prince of Persia-ra emlékeztető játékmotívum sem nagyon oldja fel a kezdetekben kicsit tartózkodó játékos hangulatát. Szaladgálunk a romos, szürke háttérrel előtérben ládákat tologatunk, bukfénczünk, platformokra ugrálunk és kapaszkodunk, illetve idegenekkel küzdünk meg, már ha éppen nem a szerteszét cikázó áramot kerülgessük, ám az egész meglehetősen sablonos és klisé. Noha időnként egészen jól sikerül megragadni a hangulatot, köszönhetően az olyan elemeknek, mint a leomló épületek, az itt-ott fellelhető túlélők, az égő fák, vagy a romos házakban található, korhű zenét játszó rádiók, az összkép mégsem ennyire pozitív. A játékmotívum



Böjtös Gábor

ismétlődő, emberünk nem mindig reagál megfelelően, a program maga meg néhol meglehetősen bugos, ami kifejezetten zavaró tud lenni egy alapvetően platform-elemekkel teletűzdelt játék esetén. Ahogyan pedig haladunk előre, úgy válik a termék a megjelenítéshez hasonlóan szürkévé és monotonná (ha nem is monokrómá), így a megvételét inkább csak a történet fanatikusaival, illetve a stílus szerelmeseinek tudom ajánlani, bár egy próbát nekik is javasolnék a vásárlás előtt.



ARadiant Silvergun után egy újabb kincshez (hőhő, Treasure), lehet szerencsénk, amennyiben megvásároljuk a Guardian Heroes-t, elvégre ez a cím az előbb említetthez hasonlóan a megnevezett csapat munkája, amely eleddig csak Saturnon volt elérhető, és ami szintén beszerezhetetlenné vált az évek alatt.

Ahogy az RS esetében is történt, a GH megjelent az XBLA-kínálatban is, méghozzá gyönyörűen feljavított változatban, nem utolsósorban pedig online multiplayer-támogatással, ami azt jelenti, hogy a netkapcsolattal rendelkezők nem csak a gépi társat, de a Live-os cimborák segítségét is igénybe vehetik, miközben kocsmákban, utcákon, várfalakon, sötét és kihalt, vagy éppen zöldellő erdőkön verekedik keresztül magukat.

A megjelenítés nagyon pofás lett, a sprite-os karakterek kifejezetten jól néznek ki, a teljes program megvásárlói pedig a felújított remix mellett az originál verziót is igénybe vehetik.

Mindezek mellett egymással is megküzdehetünk, ott az Arcade-mód, nem beszélve a 45 (nem tévedés, majd' ötven) megnyitható karakterről, ami szintén ad egy kevéske pluszt az amúgy sem gyenge anyaghoz.

A játékmotívum a klasszikus, 2D-s (ám a le-fel ugrálással áld3D-be helyezett) kaszabolós/ültelgélős fajta, miközben a ránk özönlő normál ellenfeleket, és az



Böjtös Gábor

időnként felbukkanó nagyobb főellenfeleket küldjük át a másvilágra. Ugyan ez a program is inkább a stílus rajongóinak, illetve az eredeti klasszikus kedvelőinek szól, pár könnyedebb órát azok is elszórakozhatnak vele, akik nincsenek oda a retróért, meg az árkád-stílusért. Főleg a co-op az, ami feldobja az amúgy eszement hentelet, de a Guardian Heroes talán olyan anyag, amelyről nem is kell túl sokat mesélni, elvégre a címe, és a fejlesztőcsapat neve önmagáért beszél.



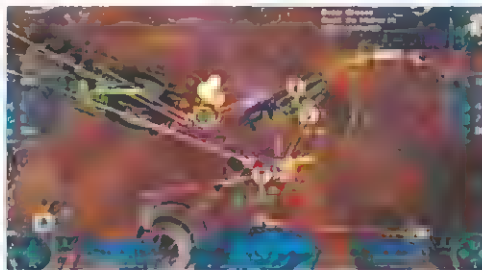
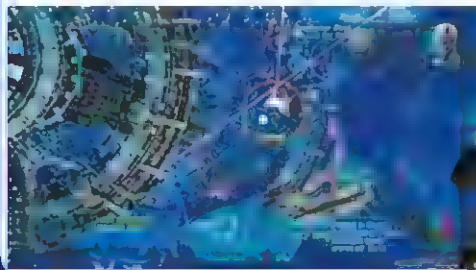


ARARE csapataból kvált Starfire Studios első letölthető címe a Fusion Genesis,

amely elsőre egy teljesen átlagos (bár ez sem igaz, hiszen már belekukkantva is láthatjuk, hogy a fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek a külsőre, és a felépítésre egyaránt), felülnézetes shooternek tűnik, amely a távoli (2201-es évbe, és) jövőbe nyújt betekintést. Repkedünk, bányászunk, illetve lövöldözünk, mint minden hasonló alkotásban. Legalábbis így jön majd le a dolog, ha csak beleszagolunk az anyagba.

Azonban némi időt és energiát beleölve rájövünk, hogy a FG jóval több a leírtaknál, majdhogynem olyan élményt nyújt, mint a DC Universe Online, csak éppen az űrhajós/lövöldözős kategóriában.

Az online multi még nem is annyira meglepő, ám a rengeteg fejlesztés, a bámulatos méretű géppark, illetve a játékosok tetteinek univerzális hatása már annál inkább. A játék ténylegesen jóval több, mint amit elsőre mutat magából, ám talán pont ez a nagy hibája is, mivel kevesen fognak annyi órát beleölni, hogy kimutassa a foga fehérjét, ráadásul bár kifejezetten jól néz ki (főleg azután, hogy kicsit előrehaladunk a sztoriban), megvannak azok a hibái, hogy a nézetnek és felbontásnak köszönhetően a 102-107, de inkább 117 centinél kisebb tévén játszók egy idő után már azt sem fogják látni, mi robban, mi repül, mi él, nem beszélve a miniatűr szövegekről, amelyek már a kezdet kezdetén olvashatatlanok fognak bizonyulni az ezen méretű, vagy éppen kisebb képernyőknél.



Böjtös Gábor

Kár ezért a programért, mert kifejezetten ígéretes próbálkozásnak bizonyul egy a konzolokon nem annyira kiforrott műfajban, azonban technikai hátrányainak, illetve a nehezen beinduló tényleges tartalomnak köszönhetően nem biztos, hogy eljut a célközönségéhez.

Én kifejezetten ajánlom az összetettsége miatt, persze csak azoknak, akik bírják az ilyen pepecselős anyagokat, és nem sajnálják az idejük nagy részét egy XBLA-címre áldozni.



FORZA MOTORSPORT



American Muscle Car & Speed Pack DLC-k

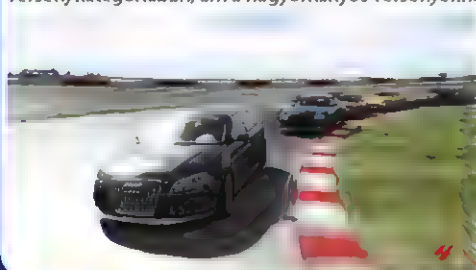
AForza Motorsport 4-et fejlesztő Turn 10 Studios semmiképpen sem szeretné félbeszakítani ama jó szokását, miszerint az adott

játékának megjelenését követően azt magára nem hagyja: már a Forza Motorsport 3-hoz is rengeteg letölthető tartalmat dobtak piacra a srácok, és bár csak alig egy hónapja, hogy a Forza Motorsport 4-ik része megjelent, máris két DLC áll a verdafüggőségben szenvedők rendelkezésére. Az első letölthető tartalom már a játék megjelenésnek pillanatában hozzáférhető volt az XBL Piac téren, az American Muscle Car Pack tíz klasszikus amerikai benzinzabálót tartalmaz, melynek keretein belül oly' gyönyörűségek vannak jelen, mint például a '69-es Shelby GT500, a '68-as Pontiac Firebird, vagy a '66-os Chevrolet Nova SS. E sorok olvasásának pillanatában a második verda's kiegészítő, a Speed Pack (amely szintén tíz gépet tartalmaz) már szintén elérhető. Az első letölthető csomaggal ellentétben itt nem egy kor jelképeivel, hanem egy meglehetősen változatos válogatással szemezhetünk, hiszen az utcai gépektől kezdve, az álamutókon át, a versenygépekig mindegyik kategória képviselteti magát. Olyan szépségekkel, mint az idei Volkswagen Scirocco R, a Lamborghini Aventador LP700-4, de a bivalyerős aszfaltbetyár, a Ferrari #62 Risi Competizione F458 Italia is megtalálható a csomagban. A DLC-k részletezése után vigyünk el néhány verdát egy-két tesztkörre, hogy azok miként viselkednek az aszfalton. Az American Muscle Car-csomagban lévő gépek leginkább a negyedmérőföldes-, és a drift-futamokhoz ajánlottak, hiszen már alapállapotban is megteszik a magukét mindkét versenykategóriában, ám a hagyományos versenyeknél a más kategóriájú



Kronnas

gépekkel szemben könnyedén elvérezhetnek – az úttartásuk nem kimondottan példaértékű. A Speed Pack-csomagon viszont már látszik, hogy szélesebb körnek készült, hiszen a könnyen vezethető autók mellett a kissé merevszak módjára viselkedő gépek is jelen vannak. Igazából nincs köztes út: mindkét DLC ajánlott, hiszen az előbbi gyönyörű gépeket biztosít, míg az utóbbi résztvevőit számos versenyben használhatjuk. A letölthető tartalmakat nyugodt szívvel ajánlom minden Forza Motorsport-rajongónak!



Björk – Biophilia (One Little Indian/Polydor)

Björk... ha csak meglátom ezt az öt karaktert egymás mellett, rögtön ezernyi emlék tódul az agyamba: a Debut kompakt popszámai, az emlékezetes „szoknyás” MTV Music Awards-os fellépés, a Post musicalbetétek stílusában megírt kitérője (It's Oh So Quiet), a Homogenic elképesztő videoklipjei, a Lars Von Trier féle Táncos a sötétben elviselhetetlenségig fokozott zárójelene, a Medúlla félresikerült stílus kísérlete (a lemezen széteffektezett emberi hangok helyettesítik a hangszereket), és a Timbaland(!!!) által producált 2007-es, egészen remek visszatérés (Volta).

A Biophiliát így érthető módon felfokozott figyelemmel vártam, és az izlandi pacsrta nem is hazudtolta meg önmagát, legújabb albumának mindegyik felvételéhez készült egy iPad-applikáció, amely mélyebb betekintést enged a dalok világába egy-egy különleges animáció, dalszöveg, kotta és játék formájában. Ez utóbbi lehetőséget ad arra, hogy a felhasználó a cselekedeteivel kialakítsa a saját verzióját a számokból, ami roppantmód emlékeztet a Nintendo DS elfeledett gyöngyszeméiként (nem) ismert Elektropalotára által alkalmazott szisztémára. A korong nagy része állítólag egy iPadon készült (vagy az Apple mélyen a saját zsebébe nyúlt...) olyan rendhagyó „hangszerek” segítségével, mint a Tesla transzformátor, vagy az énekesnő által feltalált Gameleste. Az

eredmény ehhez mérten excentrikus, helyenként furcsa, és főleg minden ízében jellegzetes Björk. Bár a Biophilia nem merészkedik gyökeresen új területekre, sikeresen kristályosítja ki mindazt, amit szeretünk az énekesnőben. Ha már kristályokról van szó, a Crystalline talán a legklasszikusabb hangzású felvétel. Ahogy a finom, andalító melódia hirtelen átvált zajos, dühös drum & bass-be, arra garantáltan mindenki felkapja majd a fejét (itt érezhető egyébként a legjobban a dubstep berkekben osztatlan elismerésnek örvendő 16bit produceri jelenléte). Ugyanez a trükk egyébként pár másik dalban is bevetésre kerül (a Solstice esetében a legütösebb a végeredmény), de szerencsére nem annyiszor, hogy fárasztóvá/unalmassá váljon. Mással a hangzás egy az egyben a Medúlla bensőséges, sallangoktól mentes világát idézi, ilyen például a csilingelésekkel teltett Virus és a Dark Matter, ami szinte csak a művész nő lecsupaszított hangjára épít. Elképesztő, hogy hat szóló sorlemez és több mint húsz, a pályán töltött év után Björk még mindig képes újat mutatni, vagy legalábbis a megszokott témáit olyan módon variálni, hogy azok újak hassanak, és esetünkben legyen szó bármelyikről, a Biophilia így is úgy is az év egyik legemlékezetesebb zenei megmozdulása.

X-Men: Az első

X-Men: First Class

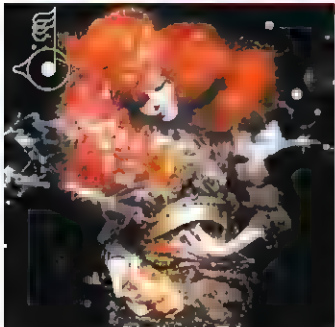
Gondolom nem vagyok azzal egyedül, hogy két folytatás, és egy kritikan aluli spin-off után a tinédzseresre dizájnolt X-Men-reboot volt az utolsó dolog, melynek megtekintésére a kevés szabadidőmből két órát szerettem volna szánni. Azonban belül mégis hajtott a kíváncsiság, hogy Matthew Vaughn, aki régimódi fantasy-ben (Csillagpat) és posztmodern képregényes adaptációban (HA/VER) egyaránt otthon van, vajon mit tudott kihozni egy ilyen szélsőségesen kommersz, óriási rajongótáborral bíró alapanyagból.

Emberünk pedig ahelyett, hogy behódolt volna a gépezetnek, vagy megpróbált volna zsáneridegen irányba elindulni, összehozott egy olyan nulladik részt, amely bár a legnagyobb tisztelettel bánik az alapanyaggal, mégsem fél radikálisan belenyúlni abba. Ennek következményeként a jelmezbálokban mindig Farkasnak öltöző rajongók valószínűleg negyedóránként fognak a szívkükhöz kapni, mivel Vaughn meglehetősen szabadon értelmezi az X-Men-mitológia egyes részeit.

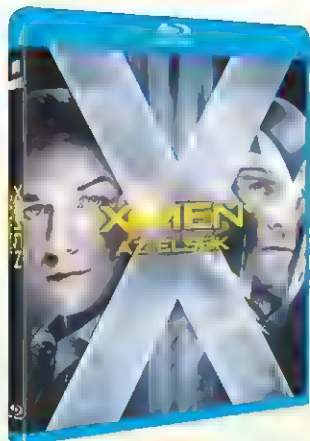
Az első egy verbális eredettörténetként azt mutatja be, hogy Charles Xavier, a nagy jövő előtt álló friss diplomás hogyan gyűjti maga köré egy CIA-program segítségével a tehetséges fiatalokat. Eközben Erik Lensherr (azaz Magneto) időzített bombaként bolyong a világban, és keresi az anyja meggyilkolását és gyerekkorának pokollá tételével egyaránt vádolható Sebastian Shawt, aki éppen a harmadik világháborút készül kibombantani. A film legfőképp abban

tud több lenni a szuperhősös tematikát használó pályatársainál, hogy a történetet nem ürügyként kezeli, hanem éppen ellenkezőleg: a szereplők között feszülő dinamika az, ami előrelendíti a cselekményt a látványos effektek helyett. Különösen igaz ez a Charles és Erik között lévő ellentétre, melynek ábrázolásában a két fiatal titán sokkal mélyebbre megy, mint az előző részek illusztris szereplőgárdájának bármelyik tagja. Michael Fassbender stílusosan kimért, de ha kell, állati energiákat felszabadító Magnetója különösen magával ragadó, de a végén mégis James McAvoy alakítása fog megmaradni bennünk, akinek ugyan az unalmasabb szerep jutott, mégis sikerül a tudálékosság legkisebb jele nélkül hozni Xavier karakterét (Patrick Stewart vehetne pár leckét...).

Azonban láthatóan nem mindegyik karakter kibontására jutott elég idő. A Mistique és Bestia között lévő majdnem szerelmi szál kidolgozására például ráfért volna még egy kis csiszolás, mások pedig tényleg csupán pár villanás erejéig tűnnek fel a képernyőn, valamint bár a történet elvileg 1962-ben játszódik, ez csupán a tévében mutogatott archív felvételekből derül ki, a szereplők ruházata és viselkedése egyértelműen a jelent idézi. A bombasztikus összhatás miatt ezek az apróságok azonban nem igen fognak feltűnni. Az elsőket így az X-Men rajongók mellett akár még a műfajt komolyan venni képtelen közönségnek is bátran merem ajánlani.



Nero – Welcome Reality
(MTA/Mercury)



X-Men: Az első
(X-Men: First Class)
Műfaj: Képregényfilm
Rendező: Matthew Vaughn
Szereplők: James McAvoy, Michael Fassbender, Kevin Bacon
DVD/Blu-ray forgalmazó: InterCom



A guardista

The Guard

Miközben A guardista bevezetőjében Gerry Boyle őrmester (Gleeson) halálos unalommal az arcán éppen felpörgeti magát egy halálos balesetet szenvedett társaság kábítószerkészletéből, magamban azon morfondíroztam, hogy lám, 2011-re végleg magunk mögött hagytuk a nyolcvanas-kilencvenes évek egyértelműen pozitív jellemvonásokkal felruházott karaktereit, akiknek igazságérzeténél már csak a felpumpált izomzatuk volt nagyobb.

John Michael McDonagh (az Erőszakikat jegyző Martin McDonagh testvére) rendezői debütálása tovább demisztifikálja a klasszikus hőstípust, hiszen amint a fenti jelenetből is látszik, főszereplőnk nem nevezhető a rendőrök gyöngyének... Gerry amellett, hogy ugyanolyan durva és mogorva a gyanúsítottakkal, mint kollégáival, meglehetősen szabadon

értelmezi a bűnügyi helyszínek biztosítását, ráadásul amikor egy nagy kaliberű drogcsempészési ügy apropóján a városba érkezik egy afroamerikai FBI ügynök, rasszista megjegyzései majdnem nemzetközi konfliktust okoznak. Természetesen, ahogy az lenni szokott, a kisvárosi rendőr és az amerikai nagymenő egy csapatba kerül, aminek köszönhetően számtalan szórakoztató szituációban csap össze eltérő stílusuk és életszemléletük. Aki azonban most azt hiszi, hogy színtiszta vígjátékról van szó, nagyot fog csalódni, ugyanis A guardistának, bár vannak kifejezetten vicces pillanatai, a látottak mégsem szakadnak el teljesen a valóságtól, és éppen e kettősség miatt lesz igazán lenyűgöző a film. Egyik pillanatban még azt nézzük, ahogy Gleeson nyomozás helyett szabadnapot vesz ki, hogy két rendőrnek öltözött prostituálttal hetyeghessen egy hotel-szobában, a másikban már a súlyosan beteg édesanyjával beszélget, vagy vigasztalja a férje eltűnése miatt aggódó törékeny feleséget.

A különböző hangulatú részek finoman belesimulnak a krimiket idéző főszálba, de mivel a „profi” csempésztrió tagjai olyanok, mintha a balek bűnözők telefonkönyvéből keresték volna ki a nevüket, egyértelmű, hogy a bűnfilmes alap csak ürügy ahhoz, hogy pár lopott pillanatra betekintést nyerjünk egy cinikus, megkeseredett, de mindig tetterre kész ír rendőr mindennapjaiba. Bár a cselekmény meglehetősen visszafogott tempóban csorog előre, a végén helyet kapott egy egészen tökösen lövöldözős jelenet, ahol az elhízott, középkorú átlagember pár pillanat erejéig átvedlik igazi, rettenthetetlen Rambóvá. Brendan Gleeson érezhetően dominálja a filmet, akcentusa, mimikája és változatos inzultusai mintha csak erre a szerepre predesztináltak volna. Egyedüli versenyképes partnere Don Cheadle, akinek bár a szerepe nem ad akkora szabadságot, de hűvös és kimért stílusa remekül ellensúlyozza partnere bunkóságát. Amikor a film elején Boyle Disneylandes vallomása után megjegyezi, hogy „Maga idióta, vagy nagyon okos...”, még nem tudjuk, hogy a kettő közül melyik igaz, ám visszatekintve egyértelműen az utóbbi a jellemző az őrmesterre és A guardistára (kivételesen értelmes magyar cím, na az valami durva idióta...) egyaránt.



A guardista
(The Guard)
Műfaj: Krimi/Dramédia
Rendező: John Michael McDonagh
Szereplők: Brendan Gleeson, Don Cheadle, Mark Strong
Moziforgalmazó: Ristretto Distribution Kft.

Gail Simone – Ed Benes: Gotham City: Ragadozók

Kingpin kiadó

Azt hiszem, egy ritkább dolog létezik csak a nők által alkotott képregénynél, mégpedig a nők által alkotott szuperhősös képregény. Gail Simone eleinte a Felkopintva című vígjátékban látott „csőcsvadász” weblapra (mely tételesen kilistázza, melyik film hányadik másodpercében lehet full totálban szembesülni a női test változatos erogén zónáival) emlékeztető Women in Refrigerators című inter netes oldallal hívta fel magára a figyelmet, melyen kíméletlen precizitással gyűjtötte össze a különböző rajzolt történetekben fúbe harapó (és/vagy erejüket veszítő) női karaktereket. A project sikerének következtében a DC megkereste a hölgyet, hogy kezdjen valamit a másodvonalbeli Birds of Prey-szériával, melynek természetesen egy szuperhős csaj(duó) a főszereplője.

Felesleges azonban a fenti kijelentés olvastán a Cosmopolitan aktuális számának tartalmát tucatnyi oldalon keresztül megvitató Szex és New York-szerű (mínusz szex és káromkodás, plusz latexruha) csicsergéstől tartani, a Gotham City: Ragadozók ugyanis nincs híján az akciónak. Ezt már a kezdő képsorokból is le lehet szűrni, amikor a történet egyik főszereplője, Fekete Kanári éppen nőies idomai segítségével visz csávéba egy korrupt üzletembert, majd őt húzza csőbe egy félelmetes bűnbanda. Emiatt mindenkor

partnere, a toloszéke kényszerült technikai zseni, Orákulum arra kényszerül, hogy a kötelező mentőakcióba bevonja a Vadászóné néven ismert női Batman-variációt. A csajok aztán jól megoldanak minden szitot, és közben nem szalasztanak el egyetlen alkalmat sem arra, hogy mondjanak valami emlékeztetően vicceset. A Ragadozók ugyanis, bár olykor nem fél meglepően komoly húrokat megpendíteni, érezhetően könnyedebb vonalat céloz be, mint amit Gotham City egyéb szereplőinél megszokhattunk.

Simone különleges, női látásmódja képes egyénivé tenni az amúgy meglehetősen szürkecske történetet, dialógusai pedig pattogósak, jópofák, és általában kerülnek a szuperhősztorikát néhol már neveléséig szinten körülengő pátozást. Azonban az ábrázolásmód ennek némileg ellentmondó módon szinte kizárólag a nagy mellekre, és a szexi neccharisnyákra koncentrált, ami éppen azokat a sztereotípiákat erősíti, amik ellen az írónő lázad. Különösen izgalmas lesz tehát figyelni, hogy a továbbiakban miképp válnak majd a címszereplők a vágy titokzatos tárgyaiból igazi girlpower hőssé, és teszik kissé színesebbé az átvitt és tényleges értelemben is túlságosan beszűkült Gotham City-t. És hogy eközben mit csinál Batman? Kicsoda az a Batman???



Gail Simone – Ed Benes:
Gotham City: Ragadozók (Kingpin kiadó)

Úgy tűnik, sikerült elérni, hogy fórumos felhívások nélkül is megteljen a Konzoltáció (sőt a helyhlány miatt még illusztráció sem fért be), aminek nagyon örülök. Az egyre jobban lehelő idő ellenére komolyan aktívváztatok magatokat, nagyon remélem, hogy ez már tartós állapot. BG

Jön a hideg, jön a fagy, jönnek az újabb 50 ezres fűtőszámok, de akkor legalább éreznem is a kórban, könyörgöm. Azt mondják, az őszben van valami jellegetes sajátosság. Pl. a kellemes de ja vu érzés, ahogy korán reggel a hidegben mentél a suliba. Nos, nekem valahogy még ez is kimaradt most. Jelenem, túléltem egy durva balesetet, de ugye ami nem öl meg, az erősebbé tesz, úgyhogy török fel, mint a talajvíz. Addig is nosztalgizok a régi sztorikkal. Krisz

Sziasztok!

Lehet, hogy nem havi téma, de úgy érzem írnom kell egy érzésről és egy ötletéről. Szögeztem le, hogy nem vagyok fiatal, bár még talán öreg sem. Az érzés: nosztalgia '90-ben kezdődött. C64, 576kbyte, Martin, Zolee Haverommal megvettük az összes létező újságot, a korábbi számokért a Fillér utcába zárandóktunk el, utánaözhatatlan volt. Minden cikket elolvastunk, a jobb gépekről (pl. Amiga) csak álmództunk egy játékkal hónapokig, évekig játszottunk. Mostanra a világ felgyorsult, nem arról van szó, hogy a mostani játékok rosszabbak lennének, vagy kevésbé lennének innovatívak, szerintem egyszerűen arról van szó, hogy mi, akik a 90-es években voltunk gyerekek, felnőttünk. (Valahogy így. K) Igen, szeretünk még játszani, de már nem a gyermeki naivitással, örömmel, hanem kritikusan, bugokat, új ötleteket keresve várjuk A Játékot, ami visszahozná azt az érzést, azt a kór. (Nem muszáj szerűen. En például imádom átadni magam az aktuális játéknak, persze egy tesztnél oda kell figyelni a leírakra is, de szerintem maradunk meg játékosnak is a kritikus mellett. BG) Szeretnék most gyerek lenni. Szeretnék ha a mostani technológiai szinten lévő játékokkal igazi gyerekként játszhatnék. (Csak rajtad múlik. Néha legyél gyerek, és egyszerűen csodálkozz rá a virtuális világokra. BG) Sajnos, ez már nem fog bekövetkezni, bár minden egyes új játék egy picit, nagyon halványan előidézi azt az érzést, mint amikor egy régóta vágyott C64-es játékot szereztünk be ismerőstől, aki szintén valaki távolról szerezte, hisz nem volt bolt ahova csak úgy besétálhattunk volna, hogy egy Street Rod-ot kérek. Most már könnyű, csak ledől a géphez, és megrendelem, majd házhoz hozzák. Más idő, más világ. (Nemlőn érzem. K)

A Konzol magazint először egy munkatársammal láttam, kölcsönadta, olvastam, és a retro rovatnál feltűnt egy név: Martin. Nofene, csak nem? Elolvastam a cikket és elmosolyodtam, tudtam, hogy ezentúl venni fogom az újságot! Ezúton is köszönöm Varga Lászlónak (Isten nyugosztaljon Barátom, mindannyian gondolunk rád! :-)) hogy megmutatta újságát! (Részvétünk. BG) Eszembe jutottak a cikkek, amiben Martin és Zolee egymást szívták, vagy életrajzbeszámolót tartottak egy közös útról a messzi nyugaton, ahol teméredő játék van, és természetesen amikor Zolee bálványá emelte Martint, mint minden játékot végigjátszó hőst. (Vagy mikor külön cikkben bemutatta baseball sapkás, izmos, tetkös fiatal gamerként. K) A mi hősünket! Beszárás volt komolyan, annyit röhögöttünk a cikkeken, hogy a kis fekete-fehér újság lapjai már hullámosak voltak a könnyeinktől. :-)) Aztán Zolee elkészült és jött CoVboj (úgy rémlik így írta a nevét, de nem vagyok biztos benne), nem volt rossz, de már nem volt az igazi. (CoVboj-hoz tavaly volt szerencsém előben, egy „élmény” volt, az biztos. Hogy ez mit takar, az maradjon a titkom. K) Nahh nosztalgia OFF, jöjjön az ötlet: nem tudom, hány korombeli (30+) olvassa a magazint, de talán a fiatalabbak is elfogadják egy rövidke történetet - mondjuk karácsony táján - ezektől az „örök csókaktól”. Feltéve persze, ha megoldható egy közös cikk. Zolee, Martin, CoVboj tollából a régi időről, C64ről, Amigáról az akkori játékokról, vagy bármiről abból az időből amikor a játékokat még nem neten rendeltük, hanem küldöttünk egy-egy kazettáért, 5,25-ös lemezért. (Hááát, mérget ne vegyél rá, több okból se... de tudod, a remény hal meg utoljára. K)

A végére pedig egy kérdés: Martin, nincs kedved újra Anime filmekről írni? Mostanra megértett rá a

társadalom, már elfogadják, a régi cikkeket nagyon szerettem :-)) (Nem hiszem, hogy bármit is tudnék érdemben (mi az anime témában, ugyanis hosszú évek óta szinte egyáltalán nem nézek anime filmeket. Már nem érdekelnek. Martin) Tisztelettel: kšnord (Schafrank Norbert)

Üdv mindenkinek a magazinnál!

A levél fűződik a havi témához is megvegyél egy kicsit a magán életről is, amit az előző számban írt kedves Bőjtös barátunk, hogy bizony ő kíváncsi ezekre a dolgokra is. Így megértett egy levélre. A történet a következő (nem is történt oly rég). A középiskolában volt egy lány (na jó sok volt de ő csak az egyetlen volt nekem) aki az osztály társam is volt egyben az egyetlen jó fej lány. (Úl kezdődik. K) Mondanom sem kell én teljesen bele voltam zúgva mondhatni ő volt a gimis szerelmem. (A jó öreg sulis belezúgós. K) És most jön a szív csavarás, bizony volt neki karja. (Kelletlen. K) (Szomorú, de ez nem olyan nagy csavar, szinte mindenki átesett valami hasonlóan. BG) Sajna én csak a háttérben voltam de nagyon, jóba voltunk sőt túl jóban is, és lehet ez okozta a „túl a női-fiú barátság” való érzéseket bennem (bár adok okot rá). (Szerintem igazi fiú-lány barátság nem nagyon van, legalábbis nem olyan, mint fiú-fiú, vagy lány-lány között, kivéve a homokat/leszbiket, de ezt most hagyjuk. Legakább az egyik léli mindig vonzódik valamilyen szinten a másikhoz, így legfeljebb olyan van, hogy „még” nem felejtetted le, vagy „már” felejtetted. K) Tényleg megosztottunk minden egymással. Ő nem nagyon jött ki valami a barátjával, én meg meséltem a video játék hobbimról. (Ha erről NEKED mesélt, az annyira jó jel volt egy évszázad. K) De persze nem ezek voltak mindig a témák pláne matekórán, mindig megkért hogy üljek mellé és végig röhögöttök az órák. Az újság közelebb is hozott minket mert szerettem bele lapozni és hát gúnyosan de aranyosan is mindig hozzá tettem, hogy „kis kocka” vagyok. Na szóval, a karjának bizony volt XboX 360-a amit először szeretettel használt. (Akkor ez nem is olyan régi sztori. K) Mesélte a leányzó, hogy a srác megkérte, hogy ugyan menjen már át hozzá! A lány átment de a srác le se szarta szegénykémnek csak FIFA-zott. A leány persze nem tűrte ezt és ráadásul hitelen haragú és ami a szívén az a száján. Így hirtelen felindulásból fogta és kivágta a negyedikről a Boxot az „asszony-pajtas”. (OOOOO... K) Csak annyit fűznék hozzá és most nem akarom a kedves FIFA fanokat megbántani bár személy szerint nem rajongom a focis játékokért, de azt hozná ténnyem, hogy: 1.Ez a csajszi a barátnője 2.hozz járt rá. 2.Nem a srác hanem a csajszi ment hozzá és le se tojta. (En mit nem adtam volna ha én lettem volna ilyen helyzetben). 3.Az hagyomány, hogy le tojta és játszott na de egy ilyen lányt egy FIFA-ért hanyagolni? (En is boci minden FIFA-fantól, hogy a kedvenc sorozatukat magáról telihe****om, viszont attól függetlenül, hogy oké, a srác csöppet figyelmetlen, de azért dőlünk meg egy szóra... boci, de a barát nód kissé kattant volt. Képzeld „akkor” mit hajtott volna ki a negyedikről, ha ti jartok együtt, és megtudja, hogy egyszer titokban lennével smárolsz. K) (Ööööö... létezik női praktikák, amikkel el lehet terelni az éppem valamilyen játékkal foglalatosskódó pasik figyelmét. És „az ablakon kidobom a 360-at” nem ilyen praktika. Ha a női vonzerő és báj bevetése is kevés, akkor meg komoly gond van, és odébb kell dlni. BG) Nem létezne olyan játék amiért hanyagolnám őt. Nem mondom, hogy velem hód de jó lett volna de több időt szaktottam volna rá pláne ha ő jön el hozzám. A történet végéhez sajnos hozzá tartozik, hogy végül is nem lett köztiünk semmi. (Ha tényleg ennyire jól érezte magát veled, és kibezélte neked a magánéleti gondjait, szerintem lehetett volna esély nála, ha jól csíndol. Pl. legalábbis „utakst” teszel rá, nem pedig magadban tartod évekig. K) Az okot nem tudom miért de valamilyen nem feleltem meg neki és talán emiatt is játszik többet a kel-

leténél. Oda vonulok el és felejték el minden rosszat. Ezúton is üzenem neki, hogy igen még mindig szeretem és csak magamat áltatom vele, hogy túl tettem magam rajta. Majd idővel. Sajnálom ha egy kicsit sok helyet foglaltam el már ha persze bekerül, de jól eset végre le írni. (Te figy, ha ez így benned maradt azóta is, akkor miért nem csíndsz valamit? A helyedben megkérném, ráimék, felvenném, hogy találkozzunk, az már magától jön, hogy tők jól elbeszélgettek a sulis élményekről, aztán ha utána is folyamatosan tartjátok a kapcsolatát, és most végre finoman közeledsz is, lehet még esélyed. Arról viszont ne beszélj neki, hogy mennyire szerelmes vagy bele évek óta, max majd később, ha esetleg együtt lesztek. Akkor még tetszeni is fog neki, de eső körben szerintem megijesztené. Az egész legyen inkább spontán. Ha történetesen épp van barátja, akkor se keseredj el, csak tartsd vele a kapcsolatot, de az mindenetre száználmas és értelmetlen hogy itt üzensz neki. K) (Krisz, a segélyvonal végén. Megérti a lelki problémákat, és őszintén módon segít. Hívod te is! No, ezért vagyunk mi a Konzol Magazin, ilyen másról nem olvashatsz.: BG)

Üdv: NikoN Papa

Sziasztok,

Eppen az előbb vettem a kezembe a Konzol magazin októberi/novemberi számát és a Konzoltációból láttam, hogy kevés az olvasói levél, szóval akkor rajtam is a sor azt hiszem. :-)) Bevallom, hogy eddig én sem követtem igazán ezt a rovatot. Sokszor a levelek nem voltak olyan élvezetesek, hogy újra és újra beleolvassak, de most, hogy egy másik levél is megemlítette ezt, és e mellé egy igen jó kis hangulatot is adott, így szeretnék én is csatlakozni hozzájuk. Már 20 felett járok és sokszor tűnődtem azon, hogy vajon majd mikor fogok kinőni a játékból, de azt hiszem ez már nem fog megtörténni, vagyis belátható időn belül biztos nem. (Aki tényleg gamer, az soha nem fogja mindezt kinőni. Legálábbis a kríztsuli korbá kerölve én ezt gondolom. BG) Az őseink szemében sokszor nem értett dolog ez és sok ember szerint ez csak buta időpazarlás, de egy valamit elfelejtettek szerintem: Azt, hogy ez a világ az, ahol oly sok esettől eltérően ízi a mai napig születnek olyan kimagasló emberi eredmények, teljesítmények, amelyek igazán ritkaság számba mennek, és ezek egyenesen a nagybetűs szórakoztatáshoz vezetnek. Sőt, olyan közösségeket hoznak létre, mint pl. a Konzol magazin tábora. (Bizom benne jó sokan vagyunk.) (Gyarapodunk, gyarapodunk. „Mindenkinek hozom magdval legálább egy emberit!” K) Lehet, hogy a világ változik és az emberi kapcsolatok is nap mint nap újraértelmeződnek, de ha azok tudnak magukban hordozni kellő élményt és hangulatot, akkor egyáltalán nem bánom, milyen formában léteznek azok. Enlékszem, mikor anno teljes izgalomban hívtuk egymást az osztálytársakkal, hogy ki, meddig jutott a Resident evil 2-ben, vagy, hogy a Mortal 4-ben ki, melyik kvévézt tudta megcsinálni. Vagy amikor a játékok végigjátszásait olvastuk végig, mert a játékok nem volt lehehetőseggünk megvenni... Szép idők voltak azok, de hála az égnek, a mai napig kapunk olyan kiemelkedően művészi produkciókat, amik megadják a hasonló élményeket, legyen szó akár az Alan Wake-ről, akár az Enslaved-ről, akár Heavy Rain-ről, akár a Gears of War-ról. (Aki igazán élvezni akarja a game-elést, annak kétségkívül van hozzá anyaga. Változtok ugyan az idők is, de inkább csak mi változtunk döntően. Meg különben is, a múltira visszatérve minden megszépül. K) S végül de nem utolsó sorban, a mai napig van egy Konzol magazinunk, ami hónapról-hónapra hozza nekünk a színvonalas cikkeket, teszteket, érdekeseket, szóval azt hiszem panaszra nem igazán lehet okunk. Talán ha egy dolgot említhetnek, amin sokan változtathatnának (de ez az élet bármely területére igaz): Kevésbé kritikusan és több



ajongással szemléljétek a játékokat, hiszen az nem fog nekünk semmit, de semmit adni, ha nem vesszük észre, hogy valójában mi vagyunk üresek. **(Bezony, fogadjátok meg eme jóember táncdását, mert tud valamit. Eljen az öneledt szórakozás! BG)** Ha pedig nem tudod, melyik játékot vedd meg, csapd fel a Konzol magazint és megkapod a válaszaid. :)

Ödv, Erik

Sziasztok!!!

Ez az első levelem. Az újsággal kapcsolatban szeretnék írni, kezdeném a pozitívummal. A magazin nagyon jó, a tesztek kitűnőek (egy-kettő kivételével ami csak jó) Bőjtös Gábor tesztjeit jó újra olvasni. **(Köszönöm, problémám tartani a szintet. BG)** A rovatok is jók. A negatívumba nem sok mindent tudok megemlíteni. A képek lehetnének jobbak, és néhány játékfolytatásból ne az előző rész képeit tegyék be (pl.: Killzone 3, Gears of War 3) és nem a Google képkeresőjéből kéne kizsádni a képeket, hanem próbáljátok meg ti kivágni néhány képet a játékból. **(Köszönjük szépen a hasznos szakmai tippeket, eddig még nem gondoltunk ezekre, de most hogy mondd... K)** **(Természetesen igyekszünk, de néha becsúszik egy-egy emberi/technikai bakik, amelyekért ezúton is elnézést kérünk. BG)** A nyelvi hibákról szólva, hogy eddig nem volt szívem szétvágni az újságot most először tettem meg (majdnem sírva fakadtam) remélem nem hiába.

A témával kapcsolatban pedig annyit, hogy a legtöbb halált a God of War 3 legnehezebb végigjárása okozta. A legtöbb kontrollor törést (4) még anno a PS1-es korszakban történt, a Tekken 3-nak köszönhetően egymás elleni harcban okoztuk felváltva testvéremmel. (csak úgy recsegtek, még most is fáj visszaemlékezni rá). **(Nekem utólagra a Motorstorm: Apocalypse-nél szenvedett el el brutális sérülést egy joy-om, ráadásul egy Dualshock 3 :(((Azóta hűd az égnék már lábadozik szegényke. K)** Ennek a játéknak a számláján van még a szegény PS halála is (2001-2008) amikor is tesóm egymásután 7 kikapás után egy végzetes csapást mért rá ami menten ripityára tört. **(Hivatali patkányok -> nyomtató-faxgép a szabadban? K)**

További jó munkát kívánok az egész szerkesztőségnek.

Szevasztok Konzol arcok!

Három dologról gondoltam, hogy írjak nektek, de csak kettőt lett belőle. Bocsi, a 3. elveszett valahol a fejemben a kisagy és preputium között (ja, hogy a második nem is a fejben van, na, mindegy, most már ott marad, mert nincs kedvem ennyit visszatérni. Mondjuk az előző mondat leírása helyett lehet gyorsabb lett volna inkább kitérőlni. Huhh, ez így már nagyon hosszú, tényleg lehet ennyit írni zárójelek közé? A Word mindenesre nem rinyált) **(A „fityma” valóban nem a fejben van, de azt mondják sokaknak az agyuk sem, szóval egész jó úton járás a helymeghatározással. K)** Viszont már biztos tükörnölve morzsoljátok egymás kezét Kriszszel és alig várjátok, hogy megtudjátok mik azok az érdekes dolgok amikről írni szerettem volna. **(Ua, tükörnölve várom, mire lukadsz ki végre, hogy elküldhessem már a kommentált anyagot, és mehessek reggelizni. Kajds vagyok!!! K)** **(Krisz konkrétan nem törődik, hanem eszi a kezem, szóval csapj bele, mert nem lesz mivel gépelnem. BG)** Na. Még előtte valami, ami nagyon fontos, főleg nekem, mivel velem kapcsolatos, bár így végig gondolva lehet ezt le sem kéne írnom, mivel szerintem ez számátokra tök lényegtelen. Még csak a magazinhoz sincs köze. Á, inkább hagyjuk is, biztos van ezer már fontos dolog, amit a többi kedves olvasó meg szeretne még osztani veletek én meg úgysem csinállok mást, csak észét osztok. **(Te jószág... fogadjunk, 10 vizsgatétel közül minimum 7-8-ból kidumálod magad kettesre. K)** Bár abból nem sok jutott, ezért ha nem baj most már többet nem adok. Azonban itt az idő, hogy feltárjam hatalmas gondolatomból előtteket (Krisz, ne aludj). **(ZZZZZZZZ... K)** **(Csussz, ne ébreszd fel, végre befektette a kezem zabálását, és még két újjam maradt a billentyűzethez. BG)**

Amikor megtudtam, hogy a nagyközönség által és általam is dicsőített főszerkesztő úr távozik

a magazintól, nagyon megijedtem. Gondoltam is magamban, kit hoznak ide nekünk? Bőjtös Gábor? Ő ki is? **(It's me, Mario! BG)** Halványan felmerengtem az agyascskámban (már megint a fejemben turkálók) egy kőszá kép valami rockert srácról, ami nem is tudom, hogy hogyan került oda, lehet valami stábfotóról vagy a facebookról, ki tudja már. **(A hosszú rocker hajmár a múlté. En is próbálkoztam két éve, de tavaly feladtam, maradt az oldalt felnyírt. K)** Szóval mivel én a legkevésbé sem vagyok Rock- de megannyira -Er (ezt most már én se értem, hogy ebből mit szerettem volna kihozni) egy kicsit megijedtem. Lesz itt aztán Fekete címlap chopperen ülő csontvázakkal meg Emo rovattal (aztán az emo részt elvettem, mert lehet, hogy talán mégsem 12 éves az új főszeri). **(Pedig szerettem volna egy csontváz, véres, beles, lánco, lángokkal tell címlapot, de aztán a többiek lekötözték. Emo-rovat... soha nem sírtam tele a párnáim, mert a szörnyű élet megkövetelte, hogy reggelente iskolába menjek, szóval ezt az élet-filozófiát nem tudom magaménak érezni. BG)** Majd az első szám széjjelalpozgatása után megnyugvással konstataáltam magamban a tényt, miszerint már megint a fránya intuició fosályolt be. A francba, most szóltak a főlemre, hogy az a szó nem azt jelenti, amit én szerettem volna, hogy jelentsen. **(Éreztem én, hogy a hangok vezérelnék. Amúgy Gábor igazi gamer, ne aggódj, és inkább perverz pajzán erotikából vész bele többet a játékvilágba, mint rockból. K)** **(Te Krisz, most miről beszélsz? Egy bögös macát nem tettem még a magazinba. Mondjuk az Asszony a Fangoria óta rági a fülem, én meg féltém az életem, szóval jókiesű maradok. No meg a Konzol Magazin nem is az a médium, ahova mindez való... aki meztelen csajokat akar bámulni, az Playboy-t veszi, vagy jobb esetben inkább hazamegy, mert már várják. BG)** Inkább nem próbálkozik okosabbnak tűnni, mint amennyire hülye vagyok. Szóval előléte! **(Ez az volt, barátom. Mindig is a rock műfajdalt a legközelebb hoztam, a különböző tartozékaival együtt, de mindenféle zenét szeretek, és Vivaldi ugyanúgy szívesen látott vendég nálam, mint a Prodigy, a Chemical Brothers, a Depeche Mode, vagy a legextrémebb black metál. BG)** Ezt kerestem. Mit is akartam ebből kihozni? Ja igen, csak annyit, hogy az újsággal minden rendben, csak így tovább, és nagyon jó irányba halad a magazin. Kötelező nyali letudva. A második dolog, amit feltétlen tudnotok kell, az az, csak egy pillanat, ide írtam arra a celtire, szóval izé. Azt hiszem ez most nem fog összejönni, na mindegy, lehet nem is volt olyan fontos. A fenékö legyen veletek! **Ödv: desolator**

Sziasztok Konzolások!

Egy régebbi kibeszélőhöz szeretnék hozzájárulni. Szám szerint ahhoz, amiben arról írtátok, hogy a norvég csávó tömeges merénylete. Igazából nem értem miért a videojátékokat hibáztatják. Most azért, mert valaki játszik az MW2-vel, így képzí ki magát, ezért mért mondják sokan, hogy ez miatt a játék miatt ölt. Ennyi erővel a fegyver készítőjét is hibáztathatnánk, mert készítette azt a fegyvert. **(Azért készítette, mert a hadsereg milliók költségvetésében kiad x évente különböző pályázatoknak megbízást, hogy készítsenek konkrét célra új prototípusokat, melyek ha beválnak, rákerülnek a sok milliós futószalagra. Magyarárd PENZERT! Mert a háború üzlet. K)** Sőt egyébként nem is a játék miatt ölt, hanem mert utálta a bal oldaliakkal (úgy tudom olyan politikai beállítottságú embereket ölt meg). Hasonló volt az is mikor ilyen hír fogad a neten, Xbox ölte meg a fiút. Erre kiderült, hogy sokat játszott, és nem mozgott, elhízott. Majd abba halt meg. Állítólag nem bírta letenni a Halo-t. Hát ez a fránya Bungie, jó hogy nem perelik be. **(Bezzeg mennyi fejlesztő ad ki a kezéből tücat-vadkot, azokat le lehet tenni, például vehetnének róluk. K)** Na de evezünk nyugisabb vizekre. Nagyon klassz az újság, nem rég beszereztem az első részeket is. Nagyon jónak találok Szasa cikkét az Időutazásról, meg múltkor az a lovagok. **(Előbbihez nekem is lett volna kiegészítésem, mert bírom a témát, na se baj... K)** Klassza a dizájn is (bár a múltkor Gears 3 tesztben az a kép, hát az valami ..., az még csak nem is a három, hanem a kettőből való).

Sok szerencsét a továbbiakban, és ha tényleg alapítotok Konzol pártot, van egy szavazatotok.

Gykrizs

Azt hiszem, sokunk nevében beszélék

ha azt mondom, hogy nincs ahhoz fogható érzés, amikor a kooperatív játékot vagy a kiélezetklánharcot siker koronázza. Ha megkérdezzük egy gamert, hogy számára melyik játék nyújtott maradandó élményt, akkor az első három helyen tuti fog szerepelni egy többjátékos móddal felvértezett game. Nekem az első online multiplayer élményem a CoD 1 volt még PC-n. Emlékszem, egyre jobban teljesítettem, amíg egy nap megrívtáltak egy klánba. Akkor azt se tudtam mi fán terem egy klán. Hihetetlen élmény volt a Paint-ben megtervezett "taktik" átbeszélése TeamSpeak-ben, majd a begyakorolt stratégiát sebészi pontossággal alkalmazni és megsemmisítő vereséget mérni az ellenfélre. Aztán ahogy múlt az idő, a PC-t először egy Xbox, majd azt egy Ps3 váltotta fel. Szerencsére itt is volt CoD, meg voice chat, így mondanom se kell, hogy az eredmény átjárt szott éjszakák és szőlői lecseszések tömkelege volt. A következő mérőföldkő a Killzone 2 volt, egy (ízig-vérig FPS-szimulátor, ami új szintre emelte nálam a többjátékos élményt. **(Volt idő, amikor a legjobb játékménynek a multit tartottam... de igazából nem is az online játékot, mert számomra az igazi élményt a system linkes partik nyújtották, mikor hús-vér emberek vesznek körül, és nem egy hol működő, hol nem működő heads-et kell anyáznom, hanem csak megfordulnom és nyakon csapnom a polatlan Pistkét. K)** **(Ahh, igen. Az első Halo idejében mi is hányszor összecuccoltunk, aztán estétől délig ment a mérsárlással egybekötött anyázás, meg a hatalmas pizzák rendelése, mikor telibe rohogtunk a diszpécser, mert már a címet sem tudtuk normálisan benyújtani, annyira nem voltunk magunknál. Na, ez hiányzik egy kicsit manapság. BG)**

Aztán egy idő után kezdett sok lenni a multis FPS-ekből, kellett a változatosság, amit a jó sztorival rendelkező játékokban találtam meg. Emlékszem, hogy vagy '5 perdig bámultam a BioShock világítótornyát, hogy aztán az óceán melege szippantson és azóta se engedjen el... Az Uncharted olyan monumentális utazásra invitált, aminek senki nem tud ellenállni, varázslatos helyszínek, emlékezetes karakterek... hibátlan alkotás. **(Ennek is megvan a varázsa, a hajnalokba nyúló single élmények, lásd GT, MGS, Resi 2 stb. hmmm... K)** Volt még sok játék ami megfordult a gépemben, de egyszer aztán sikerült belenyúlnom a jóba: Demon's Souls. Az egész újságba nem férne el az élménybeszámoló amit írni tudnék róla. Legyen elég annyi, hogy MINDENKINEK KÖTELEZŐ. Aztán amikor bejelentették a Dark Souls-t (a DS kvázi folytatását), gondolkodás nélkül elő is rendeltem, a guide book-al együtt. Azóta is csak ez pörög a gépben. Megunhatatlan, letehetetlen, annak ellenére, hogy nehéz. Nagyon nehéz, de ha átesel a holtpontra, akkor egy olyan játékményt biztosít, ami unikumnak számít. Nagyon remélem, hogy még sok hasonló ilyen élményben lesz részem, felhozhat az van bőven (Uncharted 3, MW 3, SoT/ICO HD, hogy csak párat említek). En az ilyen élmények miatt vettem Konzol. Nem bántam meg. Köszöntem a megtisztelő figyelmet. A kezdetektől és továbbra is hű olvasótok.

HUN_ter

Mi pedig köszönjük, hogy itt voltatok, és remélem, a következő hónapban is ugyanilyen tömött Konzolációt prezentálhatunk majd a magazinban. A korábbi témák továbbra is adottak, avagy minden jöhet, ami videojáték, és minden személyes élmény, gondolat nagyon érdekel minket. Mivel decemberben kicsit hamarabb érkezünk, úgy hetedikéig próbáljátok meg elküldeni a leveleiteket, amiket szokás szerint a konzolado@konzol.eu címre várunk. Sziasztok, köszönjük a véleményeket, a leírt gondolatokat!

Bőjtös Gábor és Krisz

IMPRESSZUM KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808

Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

Terjesztés

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Külföldi terjesztés:

Color Interpress Kft.
1039. Budapest, Hatvany L. u. 14.

Szerkesztőség

Főszerkesztő:

Böjtös Gábor

bojtosgabor@konzol.eu

Szerkesztő:

Raj Krisztián

rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés:

Fekete Zoltán

fekete.zoltan@konzol.eu

Gazdasági igazgató:

Martin

martin@konzol.eu

Laptulajdonos:

Morvay Péter

morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel

Morvay Péter

morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elfozetes.php
elfozetes@konzol.eu

Digitális előfizetés:

www.dimag.hu/konzolmagazin

Kiemelt partnereink



Mélyépítő Labor Kft.
www.melyepitolabor.hu



www.consolecorner.hu

A ConsoleCorner üzletében
a lap 100 Ft-al olcsóbban
megvásárolható!

Partnereink



playstationcommunity.hu



www.konzolhq.hu

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs
anyagok átvétele, másolása, fordítása,
illetve újrafelhasználása, utánnyomása
csak és kizárólag a kiadó engedélyével
lehetséges. A reklámanyagok minőségéért a
kiadó nem vállal felelősséget!

KONZOL magazin December közepétől!

Saints Row: The Third

A GTA-sorozat egyetlen komoly riválisaként számon tartott Saints Row igyekszik bizonyítani, hogy a harmadik epizódhoz érkezve is tud újat mutatni, amivel meglepheti a rajongóit. A szokásosnál is elmebeteg figurák, örült ötletek, rendhagyó küldetések jellemzik a játékot.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

A Nintendo nagyon úgy tűnik, hogy év végére kezd igazán éledezni, hiszen decemberben több nagy visszatérésük is várható, közöttük a Wii-s Zeldával, amely várhatóan a méltán patinás széria hírnevét igyekszik majd öregbíteni. Mi legalábbis nagyon reménykedünk ebben.

PlayStation Vita – Testközelben!

November végén egészen a ködös Albionig utazunk, hogy testközelből próbálgassuk, tesztelhezzük a megjelenéséhez egyre közelebb kerülő, a Sony által gyártott csodamasinát. Minden részletre kiterjedő beszámolót várhattok, amelynél kitérünk a már játszható programokra is.

Super Mario 3D Land

A lassan harminc éves vízvezetékyszerelő töretlen sikernek örvend a Nintendo különböző konzoljain, amelyek közül a legfiatalabb, a 3DS is megkapja a maga Mario-adagját, méghozzá egy vadonatúj epizódban, amely a klasszikus játékmenetet ötvözi a modern, 3D-s technikával.

Lego Harry Potter: Years 5-7

Bár J. K. Rowling világsikert hozó regényeinek szemüveges főhőse úgy tűnik, végleg távozott a filmszínházak vásznairól, a Warner nem szeretné kihasználatlanul hagyni a franchise-t, és a LEGO-sorozatot meglovagolva addig üti a vasat, amíg még lehet. Harry kimaradt kalandjait hamarosan mi is teszteljük.

Mario Kart 7

A Super Nintendo egyik legélvezetesebb és legötletesebb többjátékos élményét a Super Mario Kart nyújtotta a maga idejében, köszönhetően a változatos pályáknak, a zseniális játékmenetnek, valamint – természetesen – a fantasztikus hangulatnak. A kérdés már csak az, hogy mindezt sikerül-e megismételni a legfrissebb, 3D-s epizóddal?



Mélyépítő Labor Kft.

Köszönjük a támogatást kiemelt
partnerünknek, a
Mélyépítő Labor Kft-nek.

www.melyepitolabor.hu



KONZOL
ONLINE

FÓRUM

NYEREMÉNYJÁTÉK

BLOGOK

HÍREK

WWW.KONZOL.EU

LÉGY TAGJA A KÖZÖSSÉGNEK!



MÁR DIGITÁLIS FORMÁTUMBAN IS!
21%-kal olcsóbban



your digital media
Dimag
FIVE International Kft.

MOST CSAK
550 Ft

Elérhető PC-n, iPad-en, és most már
androidos eszközökön is!

Részletes információért látogasd meg a
www.dimag.hu/konzolmagazin weboldalt.



Harry Potter

YEARS 5-7



Készülj fel a végső küzdelemre Voldemort nagyúr ellen!

Megjelenés 2011 november 18.



PS3

PSP



Games for Windows



XBOX 360

XBOX LIVE

Wii

NINTENDO DS

NINTENDO 3DS

LEGO HARRY POTTER: YEARS 5-7 software © 2011 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2011 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PSP", and "P.P." are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s) 11



Forgalmazza a CINEHU